

PC Games

Das meistverkaufte PC-Spiele-Magazin

CD-ROM & More

DM 9,90
mit CD-ROM

Die
Nr. 1
DAS MEISTGEKAUFTE PC-SPIELMAGAZIN

Kein bißchen Frieden

Command & Conquer 2

Im Test: Westwoods Antwort auf Z und Warcraft 2



16 Seiten Extra

Tomb Raider

Sollten Sie hier keine CD vorfinden,
so wenden Sie sich bitte an Ihren
Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter CDs
schicken Sie diese bitte an:

Computer Verlag
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

HIGHLIGHTS AUF DER CD-ROM

EXKLUSIV **The Neverhood**
Spielbare Demo von Micro-
softs Knetgummi-Adventure
Baku Baku Animal
Segas tolle Knochelei - die
spielbare Demoversion

REPORTAGE: INTERPLAY
Starfleet Academy, Fallout & Co.

27 AKTUELLE DEMOS
Command & Conquer 2 (Film),
Nascar Racing 2 (spielbare Demo)

486 • MAUS • CD-ROM • 4 MB RAM • SOUNDKARTE

MIT CD-ROM

Unschlagbar günstig! - Herausgeber: U.E. Stöckl Verlagsgesellschaft mbH, Nürnberg

So spielt sich Daytona USA wirklich: Test der fertigen Version
Und: NHL Hockey 97, Privateer 2, Bundesliga Manager 97



Im Heft: Anleitungen zu allen Demos

EINE SEK UND ER

EINE SEKUNDE SCHNELLER, UN

Neue Autos, neue Teams und verborgene Geheimstrecken. Mit SVGA-Modus und Mehrspieler-Netzwerkoption.



Falls jetzt ein entrüstetes Zucken durch die Glieder von Freunden der heimischen Flora und Fauna fährt – immer mit der Ruhe. Einzige Gegner bei dem mit 3D-Engine gepowerten Bleifuss 2 sind die PS-Boliden der Konkurrenz sowie Zeit, Wetter, Dunkelheit und sechs recht anspruchsvolle Tracks.

© 1996 Milestone. © Published 1996 by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.

KUNDE LANGSAMER.
WÄRE DAVONGEKOMMEN.

SIE HÄTTEN SEINEN KOLLEGEN AUCH NOCH ERWISCHT.



BLEIFUSS 2

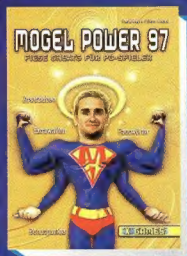
POWERPLAY 10/96: DER Renner dieses Jahres.

X GAMES

Mogel Power 97

P. Schmitz / C. Schmidt

1996, 220 Seiten
ISBN 3-8272-9011-2
DM 24,95/6S 182,-/sFr 21,-



Z THE UNOFFICIAL GUIDE

P. Schmitz/Ch. Schmidt

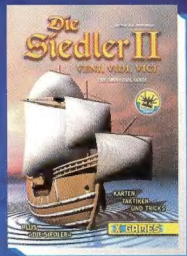
1996, 136 Seiten
ISBN 3-8272-9009-0
DM 19,95/6S 146,-/sFr 17,-

Die Siedler II

THE UNOFFICIAL GUIDE

R. Meyer/G. Bigl

1996, 128 Seiten,
komplett in Farbe
ISBN 3-8272-9007-4
DM 24,95/6S 182,-/sFr 23,-



Why Won't This *@#! Game Work?

Starke Lösungen für starke Gegner!

CompuServe: GO GERMUT
Internet: <http://www.mut.com>

Bitte Coupon ausfüllen, abschneiden und
an unten genannte Adresse schicken!

Ich bestelle:

- ☐ **Mogel Power 97**
ISBN 3-8272-9011-2
DM 24,95/6S 182,-/sFr 21,-
- ☐ **Z**
ISBN 3-8272-9009-0
DM 19,95/6S 146,-/sFr 17,-
- ☐ **Die Siedler II**
ISBN 3-8272-9007-4
DM 24,95/6S 182,-/sFr 23,-

☐ Bitte schicken Sie mir Ihren
Gesamtkatalog

Falls noch nicht erschienen

☐ vormerken ☐ nicht vormerken

Ich/wir bezahlen ☐ auf Rechnung

☐ per Nachnahme (zuzügl. DM 6,-)

☐ Vorauszahlung (Scheck anbei)

☐ per VISA-Kreditkarte ☐ per Eurocard

☐ per AMEX (Nur, wenn Inhaber identisch mit Besteller)

Absender:

Name _____ Vorname _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Telefon _____

Datum/Unterschrift _____

Bei einem Bestellwert unter DM 50,-
zuzügl. DM 4,50 Versandkostenanteil.
Bei Erstbestellung oder offenen Rechnungen
behalten wir uns Nachnahme-
Lieferung vor.

PGS12

Kartennr. _____

gültig bis ____/____/____ Unterschrift _____

X Games ist ein Imprint der Markt & Technik Buch- und Software-Verlag GmbH,
Hans-Pinsel-Straße 9b, 85540 Haar, Telefon (089) 46003-0, Fax (089) 46003-100

WTF?

Eigentlich hatten wir uns fest vorgenommen, absichtlich NICHT auf die böswilligen Attacken unserer Mitbewerber einzugehen, die in ihren aktuellen Ausgaben speziell PC Games indirekt Kungelei mit Spiele-Herstellern vorgeworfen haben. Offensichtlicher Anlaß: die exklusive Demo-Version des neuen Blizzard-Hits Diablo. Da wir in den letzten Wochen viele Briefe beunruhigter Leser zu diesem Thema bekommen haben, ist es an der Zeit, für klare Verhältnisse zu sorgen. In der Tat ist PC Games dafür bekannt, daß die Cover-CD-ROM überdurchschnittlich viele exklusive Specials und Demos zu bieten hat. In der Vergangenheit waren dies Spiele wie Rebel Assault 2 (LucasArts), Bleifuß (Virgin), WarCraft 2 (Blizzard), Leisure Suit Larry 7 (Sierra), Dungeon Keeper (Bullfrog), Discworld 2 (Psygnosis), Virtua Fighter PC (Sega) und ganz aktuell: Segas Saturn-Knobelei Baku Baku Animal und The Neverhood Chronicles von Microsoft - durchweg Top-Hits allererster Adressen. Da kommen natürlich nicht nur außenstehende Redakteure ins Grübeln: Wie machen die das nur? Werden da etwa mysteriöse Vereinbarungen getroffen, frei nach dem Motto: „Gebt uns eine exklusive Demo, und dafür bewerten wir das Produkt mit mindestens 95 %.“? Oder könnte es vielmehr daran liegen, daß PC Games mit knapp einer Viertelmillion Exemplare pro Monat das meistverkaufte PC Spiele-Magazin Europas ist? Hinter all den Exklusiv-Demos stecken also garantiert KEINE krummen Geschäfte, sondern eine Menge aufopferungsvoller Arbeit und nachvollziehbare Überlegungen seitens der Her-

steller. Wenn z. B. Michael Jackson für einen Auftritt nach Deutschland kommt, tritt er eben in „Wetten, daß...?“ auf und nicht im Disney Club. Die spektakulärsten Demos fallen einem nicht in den Schoß - man muß auch was dafür tun. Unser Redaktions-Team ist wochenlang damit beschäftigt, aus der Masse an verfügbaren Demos die Creme de la Creme herauszufiltern. Dazu werden Internet und Online-Dienste intensiv nach Material durchforstet, und obendrein haben wir mit Markus Krichel einen eigenen Korrespondenten in den USA, der intensive Kontakte zu allen wichtigen Companies unterhält und die CD-ROM durch aufwendige Video-Reportagen aufwertet. Wer nicht bereit ist, sich für seine Leser dermaßen ins Zeug zu legen, braucht sich über einen Rückstand nicht zu wundern. Daß die PC Games Cover-CD-ROM „sehr gut“ ist, wird auch immer wieder von dritter Seite bestätigt. Jüngstes Beispiel: Aus einem Vergleichstest der wichtigsten PC-Zeitschriften mit beigelegter CD-ROM in der Computer BILD 21/96 ging PC Games als einer der beiden Testsieger hervor, während sich Titel aus anderen Verlagen mit „befriedigenden“ Ergebnissen begnügen mußten. Kurzum: Wir lassen uns von mißgünstigen Äußerungen der Konkurrenz nicht irritieren und werden auch zukünftig alles daransetzen, um Sie mit Previews und spielbaren Demo-Versionen zu versorgen, die andere nicht haben. Und daran wird sich in den kommenden Monaten nichts ändern...

Ihr PC Games-Team

Foto: Michael Schmitt



INHALT

RUBRIKEN

Charts	142
Coming Soon!	148
Coming Up!	242
Impressum	146
Inserentenverzeichnis	146
News	8
Postscript	101
Referenzliste	144
Support	106
What's Up?	5

PREVIEWS

Flottenmanöver	34
Have a N.I.C.E. Day	44
Risiko	36
The Crow	32
The Neverhood	26

SPECIAL

Entwicklungsbericht: Star Fleet Academy	224
Interview: Geoff Crammond	222
PC Games Classics on CD	226
Special: Interplay im Fantasy-Rausch	38

REVIEWS

3DO Games: Decathlon	210
Assassin 2015	142
Bedlam	152
Bundesliga Manager 97	64
Clandestiny	154
Command & Conquer: Alarmstufe Rot	48
Creatures	182
Daggerfall: Die Schriften der Weisen	166
Daytona USA	94
Deadlock	164
Destiny	180
Die fünfte Dimension	172
Discworld 2	204
F22 Lightning 2	156
Firo & Klawd	216
Holiday Island	82
Krazy Ivan	84
Madden NFL 97	190
Mechwarrior 2: Mercenaries	186
Microsoft Golf 3.0	176
Mutation of J.B.	196
Net:Zone	212
NHL Hockey 97	88
Nine	160
Olympic Games	192
Olympic Soccer	170
Orion Burger	198
Othello	202
Pinball Construction Kit	178
Privateer 2: The Darkening	58



COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT

Wenn man ein Leuchten ins Antlitz eines Redakteurs zaubern will, genügt ein einziger Satz: „C&C: Alarmstufe Rot ist da!“. Selten hat ein Programm schon monatelang im voraus die Massen derartig in Euphorie versetzt wie dieses Echtzeit-Strategiespiel - kein Wunder bei dem Wirbel, den C&C ausgelöst hat. Ob uns nach dem Test noch immer zum Strahlen zumute war und ob Westwood erneut ein ganzes Genre revolutioniert, verraten wir Ihnen in unserem Review ab Seite 48.

48

Ravage	74
Rendezvous im Weltraum	206
Schleichfahrt	76
Shattered Steel	162
Sherlock Holmes 2	194
Star Control 3	208
Surface Tension	214
Toonstruck	70
Virtua Cop	98
Warwind	174
Yahtzee	218

ONLINE

Meridian 59	228
-------------	-----

TIPS & TRICKS

Baphomets Fluch - Komplettlösung, Teil 2	721
Z - Tips für Multiplayer-Szenarien	712
Der Planer 2 - Allgemeine Spielstrategien	714
Grand Prix 2 - Fahrhilfen, Teil 3	706
Mechwarrior 2 - Komplettlösung, Teil 1	716
Gene Wars - Gebäude-Aufwertung	723
Shellshock - Tastatur-Cheat	723
Monster Truck Madness - Cheat-Code	723
Time Commando - Codewörter	723
WarCraft 2 - Flammenschild-Trick	724
Grand Prix Manager - Einstellungen	724
Arcade America - alle Cheat-Codes	724
Al Qadim - Paßwörter	724

HARDWARE

Grafikkarten mit 3D-Beschleunigung	232
Peripherie: Lenkräder für GP2 & Co.	238

CD-ROM

Das ist der Inhalt der „normalen“ CD-ROM. Die CD-ROM der PC Games Plus beinhaltet die Vollversion von Kaiser Deluxe, Demos, die aus Platzgründen nicht mehr auf diese CD-ROM gepaßt haben, sind mit einem Sternchen gekennzeichnet.

Demos

3D Ultra Pinball 2 * ■ Ace Ventura * ■ Amak * ■ Assassin 2015 * ■ Baku Baku Animal * ■ Bedlam * ■ C&C 2: Alarmstufe Rot * ■ Death Rally ■ Der Planer 2 * ■ G-Name * ■ Gazillionaire Deluxe * ■ Hardline * ■ Hunter Hunted * ■ Lords of the Realm 2 * ■ M.A.X. ■ Madden NFL 97 * ■ Monkey Island 3 * ■ Muppets Treasure Island * ■ NASCAR Racing 2 ■ Nihilist * ■ Pray for Death * ■ SimCity 2000 Network Edition * ■ Star General * ■ Swiv 3D ■ The Neverhood * ■ Triple Play 97 *

Bugfixes/Updates

American Civil War V 1.1C ■ Grand Prix Manager V 1.02 ■ AH-64 Longbow V 1.08 ■ Wizardry Gold V 1.1A ■ Conquest of the New World V 1.11 ■ Descent 2 S3-Virge-Update

Specials

Reportage: Interplay ■ Kleinanzeigen ■ Tips & Tricks ■ Command & Conquer ■ Leser-einsendungen 11/96 ■ Leser-einsendungen 12/96 ■ Direct Media-Katalog ■ Der Planer 2 - Spielstände



64 BUNDESLIGA MANAGER 97

Von Bergers Rauswurf bis hin zu Klinsi in Torschußpanik: Im Bundesliga Manager 97 geht's genauso turbulent zu wie in der Realität. In einem umfassenden Testbericht erfahren Sie alles über den neuen Liebling der PC-besitzenden Fußball-Fans.



182 CREATURES

Wenn es einen Award für fast schon unerträgliche Niedlichkeit in Computerspielen gäbe, Creatures wäre ein sicherer Kandidat. Handelt es sich bei Creatures um ein Spiel oder ein Multimediaprogramm? Mehr über eines der außergewöhnlichsten Programme der letzten Jahre finden Sie ab Seite 182.



88 NHL HOCKEY 97

Bei EA Sports brennt zum wiederholten Male das Eis: Ab Seite 88 stellen wir Ihnen die jüngste Version des Klassikers unter den Eishockey-Simulationen vor. Wie perfekt kann ein so perfektes Sportspiel eigentlich noch werden? Electronic Arts hat versucht, die Antwort zu finden...

Markus Krichel
sieht einen
Interessenkonflikt

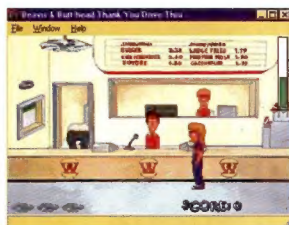


Die große Schlacht zwischen Deutschland und Amerika steht kurz bevor, und die Amerikaner wissen noch nicht einmal so richtig, um was es eigentlich geht. Der Schauplatz ist die Computerspielebranche, die Trophäe die Systemressourcen und der Festplattenspeicherplatz, der zur Installation von Windows 95 benötigt wird. Es ist kaum zu glauben, aber versprengte deutsche Rebellen weigern sich standhaft, dem Befehl des großen Feldherrn Bill „Water“ Gates zu folgen und sich von seinem neuesten Betriebssystem als Geisel nehmen zu lassen. Und so produzieren die amerikanischen Hersteller munter ihre Spiele exklusiv für Windows 95 und reiben sich schon die Hände ob des erwarteten germanischen Reibachs - nicht ahnend, daß es dort noch User gibt, die sich nicht bereitwillig dem tyrannischen Joch eines imperialistischen Betriebssystems unterwerfen wollen. In Deutschland vertrauen die meisten Spieler immer noch dem guten, alten DOS bzw. Windows 3.1 - haben sie doch Jahre gebraucht, um diese beiden Systeme zu verstehen und zu beherrschen. „Mit Windows 95 geht alles einfach“: diesem Spruch vertrauen nur die wenigsten der spielebegeisterten Computerbesitzer. Derweil hat sich Windows 95 auf über 90% aller amerikanischen Computer permanent eingenistet. Die restlichen 10% werden aufgrund des sich drohenden Unterhaltungsentzugs in Kürze fallen. Sollten nun die teutonischen Aufmüpfer weiterhin den Installationsdienst verweigern, müssen die Hersteller mit erheblichen Einbußen rechnen. Denn immerhin werden mittlerweile auf dem deutschen Markt fast 30% des Gesamtumsatzes erzielt. Und jetzt das! Immer diese Deutschen!

Beavis & Butthead

Neue Minispielen von Viacom

Die Beavis und Butthead-Lizenz ist einfach zu wertvoll für Viacom New Media, um ungenutzt herumzuliegen. Also veröffentlichte man unter dem Seriennamen Cheap Clicks eine Reihe komplett unnötiger Programme. **Wiener takes all**. Als erstes präsentieren B&B ein Quiz mit dem Titel „Wiener takes all“. Ein hochstaplerisches Unterfangen, wenn man bedenkt, daß die beiden bis heute noch nicht wissen, wie man MTV buchstabiert. Während der Spieler versucht, Fragen aus den Bereichen „Hormongetriebene jugendliche Straftäter“, „Chicks, Musik und andere coole Sachen“ und „Beide Dingelchen“ zu beantworten, kommen von der nach-verkrusteten Couch die üblichen „This sucks“-Kommentare. **Little Thingies**. Dieses Machwerk enthält die vier Minigames aus „Virtual Stupidity“ sowie drei weitere neue Spielchen, die dafür wohl nicht gut genug waren. In „Thank You, Drive Through“ verwandeln Sie Bürger



Mit Beavis & Butthead im Burgerlokal.



Zapping - bei diesem „Spielchen“ müssen Sie so schnell wie möglich durch die Kanäle springen.

World in eine Achterbahn, „Change it“ prüft Ihre Fähigkeiten als schnellster TV-Fernbediener der Welt und „Wrecked ‘em Ball“ ermöglicht eine Zweitkarriere als Abbruchunternehmer. **Calling All Dorks**. Nichts weiter als ein Desktop-Thema, kombiniert mit einem Entscheidungshelfer und einer Variante von Classic Concentration. Gibt es entweder als Shareware oder kann man selber machen. Fazit: In bester Beavis und Butthead Tradition, deren Stärke darin besteht, alles (Ausnahme: AC/DC) kollektiv zu verdammern, erlaube ich mir somit das folgende - ebenso einfalllose wie vorhersehbare - Urteil: This sucks!

Battlecruiser: 3000AD

Wing Commander-Killer ist fast fertig

Gameteks Weltraum-Epos präsentiert sich in einem völlig neuen Gewand: zwar liegt der Schwerpunkt in dem taktisch richtigen Einsatz seiner kleinen Flotte von Polizeiraumschiffen, da die meisten Spieler sich jedoch selbst an den Steuerknüppel setzen werden, wurde eine schnelle und farbenprächtige SVGA-Grafik-Engine entworfen, die sogar ein Eintauchen in die Atmosphären der Planeten gestattet. Die politischen und wirtschaftlichen Gegebenheiten in der gerade noch übersichtlichen Galaxie verändern sich ständig, so daß für lange anhaltenden Spielspaß gesorgt ist.



Im Auftrag des Weltfriedens muß so manche Schlacht geführt werden. Strategisches Vorgehen ist dabei wichtiger als ein schneller Abzugsfinger.

Magic - die Zweite

Acclaim vs. MicroProse: zwei Umsetzungen von Magic The Gathering

Während die Fans in aller Welt noch gespannt auf die MicroProse-Umsetzung von **Magic The Gathering** wartet, arbeitet Acclaim eifrig an einer eigenen Version des Kartenspiels. Der Titel lautet schlichtweg **Magic** und konzentriert sich auf die strategischen und taktischen Elemente. MicroProse hingegen setzt auf eine Abenteuer-Umgebung, die auf den Gegebenheiten des Magic-Universums basiert. Dies bedeutet, daß dem Spieler der Acclaim-Version Einheiten, Wesen und Objekte zur Verfügung stehen, die individuell kontrolliert und eingesetzt werden können, während die Duelle bei MicroProse durch geschickte **Plazierung der Karten** entschieden werden.

Pyst

Neues Genre

Eine Idee, die schon seit Jahren durch die Branche geistert, scheint nun endlich umgesetzt zu werden. Ein neues Genre hält Einzug: Die Parodie! Parody Interactive, eine Division von Palladium, ist der Ansicht, daß die Spieleindustrie mittlerweile bedeutend genug ist, um sich selber auf die Schippe zu nehmen, und hat sich als erstes Opfer *Myst* ausgesucht. Die Grundidee von



The Lure Cabin



The Cursed Pod

Die Zeit ist reif für Parodien. Mit *Pyst* erscheint die erste Persiflage auf ein erfolgreiches Computerspiel.

„*Pyst*“ basiert auf der Überlegung, daß sich *Myst* Island nach dem Besuch von zwei Millionen Computertouristen zu einer überlaufenen Urlaubsmüllhalde entwickelt hat. Anstatt himmlischer Szenerien und orchesterlicher Synthesizersmusik entdeckt der Inselwanderer Campingplätze, Vergnügungsparks und Umweltschmutz. Die herrschenden Regenten von *Myst* Island sind King Matruss (John Goodman) und seine beiden Söhne - Prinz Syrup und der Prinz, der früher als Prinz bekannt war. Zyniker dürfen sich via www.pyst.com einen Vorge-

schmack holen. Weitere Parodien sind geplant.



The TV Garden

Obwohl sich *Pyst* als Parodie versteht, wurde dennoch an Gameplay gedacht.

TeamNet

Nolan Bushnell is back

Der Gründer von Atari, Erfinder von Pong und Pizzaverkäufer Nolan Bushnell hat seinen Abschied von der Computerszene rückgängig gemacht. Bushnells neue Firma **Aristo International**



produziert ein neues Konsolenprodukt für Internetplay in Gaststätten, Hotels, Flughäfen und anderen öffentlichen Einrichtungen. Via **TeamNet** können sich spielbegeisterte Reisende mit einer Partie American Football die Wartezeit verkürzen.

POLLY-ESTHER GEHT AUFS GANZE. IHRE FREIER DABEI VOR DIE HUNDE.



POLLY-ESTHER
IST EINE VON 50
DURCHGEKNALLTEN
GESTALTEN AUS
TOONSTRUCK,
DEM **COMIC-ADVENTURE** MIT
CHRISTOPHER LLOYD.
TOONSTRUCK -
AUF PC CD-ROM.

Action- Sportspiele Jump & Runs

Oliver Menne
hätte gerne
mehr Spieldiefe



Wer hat eigentlich gesagt, daß in Actionspielen **Puzzles** und **Rätsel Tabuthemen** sind? Mittlerweile überschlagen sich die Hersteller mit schnelleren Engines, besserer Grafik und allerlei Spielereien. Sicherlich ist der **technische Fortschritt** bei Computerspielen sehr wichtig, allerdings sollte man nicht vergessen, auch **genre-übergreifend** zu denken. Core Design hat dieses Problem beispielsweise erkannt und Tomb Raider neben rasanter Action auch mit einigen kniffligen Puzzles ausgestattet. Dadurch erhöht sich nicht nur die Atmosphäre, man kann sich auch viel leichter mit der Hauptperson **identifizieren** - schließlich ballert man sich mit ihr nicht nur durch einige Levels, sondern „erlebt“ die erschaffene Welt in vollen Zügen. Schieb ich den Hebel nach links, öffnet sich die linke Tür. Schieb ich ihn nach rechts, öffnet sich die rechte. Was soll ich tun? Puzzles wie diese machen ein Actionspiel noch nicht zu einem Adventure, das Genre an sich ist also nicht in Gefahr. Dennoch bietet es ein wenig **Ablenkung und Entspannung** von der **permanenten Ballerei**, und die grauen Zellen werden wieder auf Trab gebracht. Warum der eher actionorientierte Computerspieler nur zum schnellen Reagieren und Tastenklicken verdammt sein soll, scheint deshalb unklar. Man darf also gespannt sein, ob Spiele wie Tomb Raider in Zukunft Schule machen werden. Zumindest wäre es wünschenswert, um etwas **frischen Wind** in das mittlerweile doch recht angestaubte Genre zu bringen. Auf Dauer ist es nämlich eher fraglich, ob sich die Spieler mit der x-ten „Ich baller in einer Raumstation auf ganz fiese Aliens“-Version zufrieden geben.

SWIV 3D

Remake des Klassikers

SWIV ist den Veteranen unter Ihnen sicher noch ein Begriff. Vor knapp fünf Jahren sorgte dieses **klassische Actionspiel** auf dem Spectrum für Furore, viele Fans träumten von einer zeitgemäßen Fortsetzung. Sales Curve Interactive hat sich dieser Aufgabe nun angenommen und bringt mit SWIV 3D eine technisch beeindruckende Version des Klassikers. Sie streifen entweder als Pilot eines Hubschraubers oder als Fahrer eines Jeeps durch **18 phantastische Levels**, um die außerirdischen Invasoren vom Planeten Mars von der Erde zu vertreiben. SWIV 3D verfügt über hochauflösende SVGA-Grafik mit hervorragenden **Special Effects**, wie beispielsweise riesigen Explosionen und daraus resultierenden Lichteffekten. Erscheinen soll SWIV 3D noch im November.



Mit dem Buggy oder dem Hubschrauber gehen Sie bei SWIV 3D auf Außerirdischen-Jagd.



XS

Hoher I.Q.

Als Gladiator der Zukunft bewaffnen Sie sich mit Lasern, Maschinengewehren, Handgranaten und anderen Feuerwaffen, um finsternen Gegnern in der Arena das Fürchten zu lehren. XS wirkt auf den ersten Blick wie ein gewöhnliches 3D-Actionspiel, bietet aber letztlich wesentlich mehr. Die **Intelligenz** der **mehr als 60** verschiedenen Gegner ist überdurchschnittlich hoch, d. h. sie wissen, wann und wo sie angreifen müssen, mit wem sie sich verbünden sollten und wann es besser ist, den Rückzug anzutreten. Erscheinen soll XS spätestens im Januar 1997.



Markenzeichen von XS: die Gegner verfügen über hohe Intelligenz und sind schwer zu berechnen.

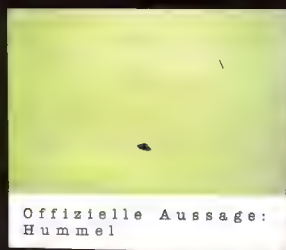
Gladiators

Die alten Römer

Ein Kampfsportspiel, das in der Zeit des Römischen Reichs spielt, hat Mirage in Planung. 14 völlig unterschiedliche **Gladiatoren** mit individuellen Special Moves stehen zur Verfügung. Grafisch scheint Gladiators der Konkurrenz bereits jetzt eine Nasenlänge voraus zu sein: mit zwei verschiedenen Auflösungen (320x200 und 640x480) und gerenderten Figuren bzw. Hintergründen wird Gladiators voraussichtlich ein **ernstzunehmender Konkurrent** für Virtua Fighter und BattleArena Toshinden. Zu rechnen ist mit diesem Spiel aber erst im Frühjahr 1997. Wir halten Sie auf dem laufenden...



Sowohl Hintergründe als auch Personen wurden mit viel Liebe zum Detail gerendert, die Animationen sollen phantastisch sein.



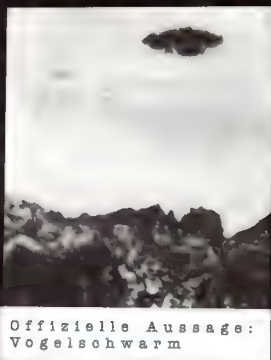
Offizielle Aussage:
Hummel



Offizielle Aussage:
Frisbee



Offizielle Aussage:
Diskus



Offizielle Aussage:
Vogelschwarm



Offizielle Aussage:
Regenbogen



Offizielle Aussage:
Radkappe



Offizielle Aussage:
Adler



Offizielle Aussage:
Tiroler Hut



Offizielle Aussage:
Wasserbombe



Offizielle Aussage:
Kastanie



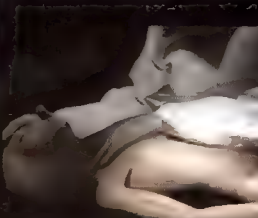
Offizielle Aussage:
fliegender Fisch



Offizielle Aussage:
Tontauben



Offizielle Aussage:
Erdhörnchen



Offizielle Aussage:
Schimpanse

Irgend jemand

lügt. Und

es ist nicht

die Kamera.

Was ist in Roswell wirklich vom Himmel
gefallen, wovon kein Mensch wissen
sollte? Wir geben Ihnen die Möglichkeit,
es herauszufinden. Nutzen Sie sie.

Ein Krimi-Adventure mit Tex Murphy.



ACCESS
SOFTWARE INCORPORATED



Komplett in deutsch.



Mit SVGA-Grafik

Adventure & Rollenspiel & interaktiver Film

Ein Online-Rollenspiel raubte Thomas Borovskis den Schlaf.



Gute Nachrichten für alle Spieler, die sich im Laufe des Jahres einen Internet-Zugang geleistet haben und des **planlosen Herumschnüffels** in WWW-Seiten langsam müde sind: Das Internet-Rollenspiel Meridian 59 hat nach einem ausführlichen Testlauf in unserer Redaktion **einen ausgezeichneten Eindruck** hinterlassen. Selten genug hat ein relativ einfaches Spiel einen derartig großen Reiz auf uns ausgeübt wie dieses. Als mich neulich nachts das Telefon aus den Träumen riß und die Kollegen Menne und Wagner verschämten, mich doch schnell noch mal einzuloggen, weil ein dritter Mann für die Gründung einer „Gilde“ benötigt würde, ist mir endgültig klar geworden, daß in solchen Programmen die **Zukunft der elektronischen Unterhaltung** liegt. Der Reiz, den das gemeinsame Spielen über weite Distanzen ausübt, kann schwer beschrieben werden – man muß ihn wirklich selbst erleben. Solche Statements dürfen natürlich keinesfalls mit einer übertriebenen **Lobeshymne** auf Meridian 59 verwechselt werden, denn auch andere Hersteller haben entsprechende Projekte in Vorbereitung, und an dem Produkt aus dem Hause 3DO kann noch vieles verbessert werden. Im Grunde sind fast alle Genres schon seit längerem von einer **regulierten „Onlinisierung“** betroffen – ein Musterbeispiel ist das unser aktuelles Spiel des Monats, Alarmstufe Rot, das mit seinem Internet-Zusatzpaket Westwood Chat voll im Trend liegt. Goldene Zeiten also für Leute, die das Internet nicht nur als Informationsquelle benutzen wollen, sondern handfesten Spielspaß erwarten? Wenn sich andere Hersteller an Spielen wie Meridian 59 orientieren, war der teure Internet-Zugang vielleicht doch eine Geldanlage mit Zukunft...

Shine

Psychedelisches Grafik-Adventure von BMG

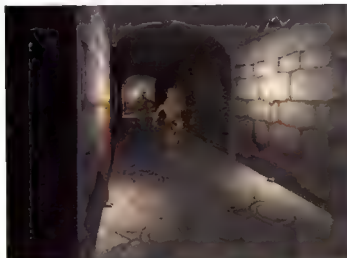
Als sein wichtigstes Spiel 1996 sieht Publisher BMG Interactive das außergewöhnliche Grafik-Adventure Shine. Der Spieler geht dabei zusammen mit der gleichnamigen Hauptperson auf die Suche nach seinem eigenen Ego - und versucht nebenbei das Geheimnis um die Metropole Twilight City zu lüften. Die einst blühende Stadt kennt weder Nacht noch Tag und liegt scheinbar in ewiger Dämmerung. Wo früher Künstler kreativ zugange waren, leben heute eigenartige künstlerische Kreaturen, und das Verschwinden zahlreicher Musiker gibt den Bewohnern Rätsel auf. Das Mammutprojekt Shine verschlang **anderthalb Jahre Entwicklungszeit** und basiert auf einer Story, die laut einer Pressemitteilung „so unerhört ist, daß sie nur den wirren Gedankengängen eines **Genies oder Wahnsinnigen** entstammen könnte“ - was wir natürlich gerne glauben. An dem Spiel wirken zahlreiche geläufige Namen mit, wie beispielsweise die Heavy-Metal-Kombo „Schweisser“, mehrere **bekannte Top-Models** oder auch Schauspieler Ludwig Hungs, der es in der deutschen Werbefilm-Branche bereits zu Ansehen gebracht hat. Das Adventure wird noch im November dieses Jahres zum stolzen Preis von 110 Mark in die Regale kommen.



Ein zweites Myst? Hoffentlich nicht, denn von stehenden Hires-Grafiken haben viele Spieler genug.

Realms of the Haunting

Gremlins gruselige Phantasien



Adventure oder Actionspiel? Realms of the Haunting wird sich an Liebhaber beider Genres richten.

Die **True-3D-Engine** von Gremlin Interactive hat ihre Testphase schon lange hinter sich: Im Grafik-Adventure Normality ernteten die eindrucksvollen 3D-Routinen bereits Lob von allen Seiten. Für Realms of the Haunting wurde der Detailreichtum und die Geschwindigkeit jetzt noch einmal verbessert. In der **Mischung aus Adventure und Action** durchstreift der Spieler Duffe von reich möblierten Gemäuern und trifft dabei auf zahlreiche gefilmte Charaktere. Die vielen adventuretypischen Puzzles werden durch Kampfszenen mit **20 verschiedenen Gegnern** und **15 unterschiedlich starken Waffen** aufgewertet. Wenn die Vorbereitungen weiterhin gut verlaufen, werden wir Ihnen bereits in der nächsten PC Games einen ausführlichen Test und eine **spielbare Demoversion** präsentieren.


Versailles

Kultur in Adventure-Form

Eine wirklich **pfiffige Idee** hatte die französische Spieleschmiede Cryo (bekanntester Titel: Dune). Als Grundlage für ein neues Grafik-Adventure benutzt sie die realen historischen Begebenheiten des **17. Jahrhunderts**. In Versailles, wie das fertige Spiel einmal heißen soll, muß der Spieler versuchen, einen Komplotz gegen den Sonnenkönig Louis XIV aufzudecken. Dank umfangreicher Recherchen soll es möglich sein, **vollanimierte 3D-Nachbildungen** der damaligen Paläste zu betreten und mit bekannten Persönlichkeiten der damaligen Zeit zu reden. Neben dem eigentlichen Puzzlespaß beim Aufdecken des Kriminalfalls soll dem Spieler **viel Hintergrundwissen** über Lebensart, Etikette und Kultur der Barockzeit vermittelt werden. Die Veröffentlichung ist für November dieses Jahres anvisiert.



Geschichte lebendig erzählt: Versailles soll nicht nur Puzzles bieten, sondern Geschichtswissen vermitteln.



SIE WERDEN NIE WIEDER
MIT GESCHLOSSENEN
AUGEN SCHLAFEN...



PHANTASMAGORIA II

LABOR DES GRAUENS



S I E R R A

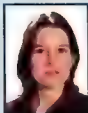
Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

<http://www.bomico.com>

WiSims & Strategie & Denkspiele

Petra Maueröder
über die Bretter, die die Welt bedeuten



Trendsetter hören Brit-Pop, überwinden sich zum Konsum deutscher Kino-Komödien und Box-Übertragungen, süßeln Energy-Drinks, sind gepiepert, fahren Roadster und spielen Trivial Pursuit, Monopoly und Reversi gegen den PC. Kein Scherz: **Der Trend geht eindeutig in Richtung „Brettspiel-Umsetzung“.**

Nach LucasArts-Adventures, Myst-Cloones, 3D-Action-Plagiaten und dem Echtzeit-Strategie-Boom melden unsere Seismographen eine Flut an PC-Versionen populärer Gesellschaftsspiele. **Ganz vorn dabei: Hasbro Interactive.** In dieser Ausgabe stellen wir Ihnen bereits zwei Titel (Yahtzee und Othello) vor. **Aber hat die Welt wirklich auf interaktive Brettspiele gewartet?**

Wer z. B. Monopoly von den Westwood Studios ausprobiert hat, wird zugeben müssen: da fehlt irgendwas! Wo bleibt das Wochenlang-nicht-mehr-miteinander-reden-wegen-Mogelverdachts oder das spontane Aufstellen neuer Regeln („Laßt uns das Kreditlimit auf 100.000 erhöhen!“)? Absoluter Höhepunkt jedes vernünftigen Spieleabends: Das elegante „Abräumen“ der Spielfiguren bei chronischem Versagen - vorzugsweise mit Schaum vor dem Mund und vollzogen mit der festen Absicht: „Mit Euch spiel' ich nie mehr!“. Kennen Sie ein PC-Brettspiel, das auch nur annähernd mit solchen emotionalen Wallungen aufwarten kann? Eben. **Fest steht: Auch dieser Trend wird vorübergehen, und er dürfte diese Branche aller Voraussicht nach nicht halb so stark beeinflussen wie seinerzeit Command & Conquer oder Monkey Island.** Ich meine: Nur wenn das ursprüngliche Spielprinzip wie beim Hasbro-Highlight Flottenmanöver (Schiffversenken multimedial, erscheint noch vor Weihnachten) um **zusätzliche Features** erweitert wird, hat eine Umsetzung tatsächlich eine Daseinsberechtigung.

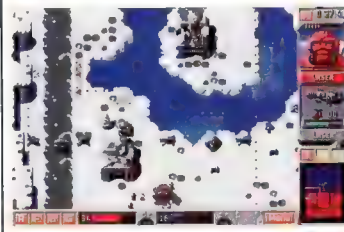
PC Games hakt nach

Wann kommt das versprochene 16 MB-RAM-Update für den F1 Manager 96?

Software 2000 hält Wort: Zumindest der Programmteil „Telemetrie“ wurde nachträglich fertiggestellt und ist ab der Kölner Regionalmesse Computer '96 verfügbar. Voraussetzung: 486DX2/66 und 16 MB RAM. Die Version 2.0 (inklusive zusätzlicher Sprachausgabe, Animationen in den Screens, erweiterter Online-Hilfe, Wetterwechsel während der Rennen und finaler Bugfixes) plus ein Zusatz-Handbuch gib's gegen einen Unkostenbeitrag beim Hersteller. Entwarnung für Spätentschlossene: Die nächste ausgelieferte Staffel enthält bereits die aktuelle Version samt der neuen Features. Enttäuschend: die ursprünglich geplante Mitarbeiter- und Gebäudeverwaltung wird nun doch erst beim F1 Manager 97 verwirklicht.

Wie viele Original-CD-ROMs von Z werden pro Multiplayer-Session benötigt?

Seite 36 MB umfaßt der Patch, der dafür sorgt,



daß nicht jeder teilnehmende Spieler eine eigene CD-ROM im Laufwerk haben muß. Aufgrund der Dateigröße haben wir uns entschlossen, dieses Utility NICHT auf die PC Games Cover-CD-ROM zu packen. Unser Tip: Warner Interactive in Hamburg schickt registrierten Kunden den Patch gerne kostenlos zu - Anruf genügt!

Was hat es mit der ominösen SVGA-Version von C&C: Der Tiberium-Konflikt auf sich?

Jetzt ist es amtlich: der für den Dezember geplante Titel besteht aus sämtlichen Missionen von C&C 1, bietet aber im Gegensatz zum Original SVGA-Grafik à la Alarmstufe Rot.

Jetzt auch noch Bugs in Der Planer 2?

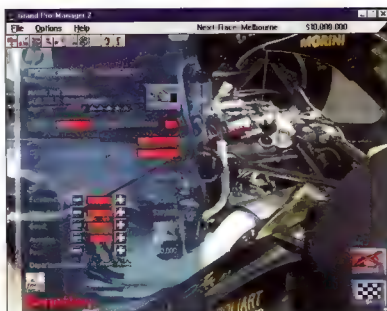
Ja, haben Sie den Mein-LKW-kommt-nicht-mehr-zurück-Bug auch schon bemerkt? Greenwood Entertainment hat rasch reagiert und verschickt bereits fleißig Patches an registrierte Kunden; den Bugfix finden Sie im nächsten Monat auch auf unserer Cover-CD-ROM. Die neue Versionsnummer wird darüber hinaus zusätzliche Features bieten, die auf Anregungen von Spielern zurückgehen und kurzerhand umgesetzt wurden - Planer 2-Fans sollten sich also auf jeden Fall die Ausgabe 1/97 vormerken.



Grand Prix Manager 2

Wird der F1 Manager 96 überrundet?

Eine lange Liste von Verbesserungen nennt MicroProse für den zweiten Teil der **Rennstall-Simulation**. Dazu gehören überarbeitete Menüs und Statistiken, komplett **neue Rennsequenzen**, mehr Einflußmöglichkeiten auf die Boxen-Strategie und eine völlig neue Sponsoren-Administration. Eine ausgefeilte KI soll für **realitätsnähere Renn-Resultate** sorgen; unter anderem fließen nun die Wetterbedingungen verstärkt in die Berechnung ein. Einzigartig: die **Modem-/Netzwerk-Option** für bis zu vier Spieler. Als Release-Termin ist der November 1996 vorgesehen.



Telegramm

+++ Was für ein Weihnachtsgeschenk! Das Original **WarCraft 2: Tides of Darkness** plus **Expansion Set „Beyond the Dark Portal“** plus **4 Mega-Poster** mit allen 52 Karten plus ein **hilfreiches „Zauberlehrbuch der Magier“** - all das bietet BOMICO ab November als „**Exklusiv Edition**“ für sensationelle DM 120,- an. Wer WarCraft 2 immer noch nicht hat, dürfte bei DEM Angebot endgültig schwach werden +++ Neues vom **Planer 2**: Weil viele Käufer über die fehlende Musik irritiert waren, hat Greenwood fünf **Audio-Tracks** (Laufzeit: ca. 12 Minuten) produzieren lassen. Wie Sie an die rankommen? Schicken Sie die „alte“ Original-CD-ROM an Greenwood, legen Sie einen an Sie selbst adressierten Rückumschlag (mit DM 3,- frankiert) bei und haben Sie dann einige Tage Geduld +++

MEDIUM

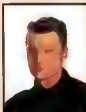
Your way to flavor.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Simulationen & Rennspiele & Flugsimulationen

Harald Wagner
hat moralische
Bedenken



Da liegt er, Stefan, mein jüngster Norn. Seit seiner Geburt vor wenigen Stunden liegt er fast nur tatelos im Karottenfeld, frißt seinen Artgenossen die Nahrung weg, ist ständig krank und steckt andere an. Wenn ich ihn frage, was mit ihm los ist, bekomme ich nur ein „Stefan schlafen“ zu hören. Zwar werden meine anderen Norns nicht verhungern, aber wenn dieser Stefan in einem plötzlichen Anfall von Aktivität darauf kommt, sich fortzupflanzen, könnte früher oder später meine gesamte Population aus kränkeldnen, dummen Langweilern bestehen. Zum Wohle der anderen kann ich ihn nicht da liegen lassen, an anderer Stelle wird er vermutlich elend verhungern. Ist eine Überdosis an Medikamenten die Lösung? Soll ich ihm einen Fliegenpilz bringen lassen? Zwar ist Stefan nur ein Norn in dem Spiel *Creatures*, dennoch hat er eigene Bedürfnisse und sogar virtuelle Gefühle. Darf man ihn einfach „abschalten“?

Mit der Verbreitung neuer Technologien im Bereich der **Künstlichen Intelligenz** und im Bereich des **Künstlichen Lebens** werden wir noch oft vor solche Entscheidungen gestellt werden. Schieße ich den Hubschrauberpiloten ab? Falls dieser ein Produkt des Künstlichen Lebens sein sollte (in wenigen Jahren durchaus vorstellbar), macht er sich eventuell Gedanken über den **Sinn des Lebens**, seine Aufgabe am Steuerknüppel und den Kerl auf der anderen Seite des Bildschirms. Möglicherweise verweigert er den Befehl und will **Freundschaft mit mir schließen!** Zwar sind das alles philosophische Überlegungen und im Augenblick noch nicht essentiell wichtig, bald werden wir uns jedoch überlegen müssen, wie wir mit dem immer menschlicher werdenden Computer umgehen müssen.

Flying Nightmare 2

Domark entwickelt Simulation mit dem Jagdhubschrauber AH-1W SuperCobra

Die von dem **Senkrechtstarter Harrier** ausgehende Faszination veranlaßt Domark, eine weitere Simulation für diesen Flugzeugtyp herauszubringen. Egentliches Schlüsselfeature ist jedoch nicht der Senkrechtstarter oder der ebenso fliegbare **Jagdhubschrauber AH-1W SuperCobra**, sondern die Möglichkeit, per Modem oder Netzwerk zusammen mit Freunden in den Kampf zu ziehen. **Auch als Bodenoffizier** kann man am Spiel teilhaben, als solcher gibt man den Piloten Einsatzanweisungen. Die Missionen wurden speziell für diesen Zweck designt, und auch die **Gegnerintelligenz** wurde darauf eingerichtet, auf mehrere Angreifer mit jeweils **eigenen Verhaltensmustern** zu reagieren. Ist gerade kein Netzwerkpartner zur Stelle, übernimmt der Computer die Steuerung befreundeter Flugmaschinen. In diesem Fall kann der Spieler per Tastendruck zwischen den Flugzeugen umschalten.



Der Weichzeichner über entfernten Objekten täuscht räumliche Tiefe vor. Außer dem Harrier kann man auch den Helikopter SuperCobra fliegen.

Destruction Derby 2

Der Nachfolger steht kurz vor der Fertigstellung



HiColor, aber immer noch VGA-Auflösung: Destruction Derby wurde hauptsächlich spielerisch überarbeitet und etwas geschwindigkeitsoptimiert.

Von Psygnosis kommt noch im November die **Crashcar-Simulation Destruction Derby 2**. Genau wie im ersten Teil hat der Fahrer hier die Aufgabe, **möglichst spektakuläre Crashes** zu bauen und gleichzeitig als Erster im Ziel der mitgelieferten Kurse anzukommen. Um aufregende Szenen zu bieten, sind die Kurse auch diesmal wieder unfallträchtig geformt, so unrealistisch wie im ersten Teil (es gab z. B. Kreuzungen) werden die sieben Strecken jedoch nicht ausfallen. Natürlich darf auch die Bowl nicht fehlen: ein großer geteilter Platz, auf dem alle Fahrzeuge ineinanderrennen und derjenige gewinnt, der sein Fahrzeug am längsten fahrfähig hält. Erste Screenshots zeigen, daß sich die **Grafikqualität nicht verändert** hat, die Crashes jedoch viel „liebevoller“ in Szene gesetzt wurden.

AH-64A

Noch ein Apache

Domarks Hubschraubersimulation AH-64A möchte den Simulationsanhängern ein völlig neues Spielerlebnis zukommen lassen. Unter **Berücksichtigung menschlicher Schwächen** verhalten sich die computergesteuerten Gegner und Wingmen vollkommen anders als bisher gewohnt. Damit dies möglichst realistisch geschieht, wurde der ehemalige AH64-Pilot Bryan Walker zum Spieldesigner und Produzenten ernannt. AH-64A soll nicht die gleiche sterile Atmosphäre aufweisen wie andere zeitgenössische Simulationen. Auch **grafisch scheint AH-64A ein Leckerbissen zu werden**: SVGA-Grafiken mit zahlreichen Objekten werden den Bildschirm füllen, dennoch wird ein Pentium 133 ausreichen, um die Grafik in voller Qualität zu genießen.



Durch spezielle Filtertechniken wirken die SVGA-Grafiken der Hubschraubersimulation stellenweise unscharf und damit noch realistischer.

SCHLEICHFAHRT

„Ein Meisterstück – SVGA, HiColour und schnelle 3D-Engine bringen dem spannenden Tiefsee-Spektakel die richtige Atmosphäre.“
PC Action 11/95

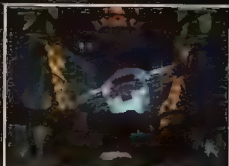
„Physikalisch exakte U-Boot-Simulation mit viel Atmosphäre, tüchtig Action und einer phantastischen Präsentation. Kurzum: Story, Bedienbarkeit und Präsentation, hier ist schlichtweg alles vom Feinsten!“
PC Joker 12/95

„Wenn Sie Wert auf anspruchsvolle 3D-Action legen, kommen Sie an Blue Bytes Tiefseespektakel nicht vorbei.“
PC Player 12/95

„...ein High Speed Abenteuer der Extraklasse.“
PC Spiel 12/95

„Schleichfahrt bietet eine gelungene Symbiose aus packender Story, gutem Gameplay, atmosphärisch dichten Grafiken und tollem Sound.“
Entertainment Markt 15/96

„Die 3D-Engine stiehlt manchem Weltraum-Geballer die Schau.“
PC XTREME 12/96



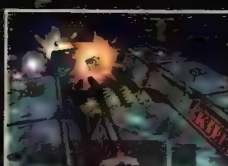
Besuchen Sie 60 weltweit verstreute Stationen und führen Sie über 60 abwechslungsreiche Missionen aus!



Lernen Sie über 100 Gesprächspartner kennen, und sammeln Sie wichtige Informationen!



Bewaffnen Sie 4 verschiedene Boote und wählen Sie aus 30 verschiedenen Waffensystemen aus!



Beweisen Sie Ihre kämpferische Stärke und stellen Sie sich unzähligen Gefechten!

Die große PC GAMES Weihnachtsaktion



PC GAMES ABO

PC GAMES - das führende PC-Spielmagazin - Im Abo:

Das sind: Geniale 24 Seiten Komplettlösungen, Tips & Cheats zu brandneuen PC-Spielen sowie Exklusivreportagen aus USA und tolle Specials. Wir testen für Sie, welche Spiele Ihr Geld wert sind. Lieferung per Post frei Haus, die Versandkosten übernimmt der Verlag. Sie versäumen keine der 12 Ausgaben und erhalten so ein lückenloses Sammelwerk. **Bitte beachten: Das abgeschlossene Abo gilt mindestens ein Jahr. Die Prämie wird erst nach Bezahlung der Abrechnung verschickt. Das Aboangebot gilt nur für PC GAMES mit CD-ROM und PC GAMES PLUS!** Widerrufsbelehrung: Die Abobestellung (und damit verbunden der Prämienversand) kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden.

Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung der Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige

Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG,**
Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg



ohne Zuzahlung



Paß, Schuß, Tor! EA Sports entführt Sie in die dritte Dimension. Ein neues Motion-Capture-Verfahren ermöglicht eine realistische Darstellung der Kicker in nie gekannter

Qualität. Kopfbälle, Fallrückzieher, Lattenschüsse, spektakuläre Torszenen, alles ist dabei, und Sie spielen mittendrin. - Dolby Surround - Modem - Netzwerkspiel - 12 internationale Ligen - Neue SVGA-Engine mit 3D-Spielern. Voraussetzung: Pentium 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM. Artikelnummer: 1091; Zuzahlung: keine!



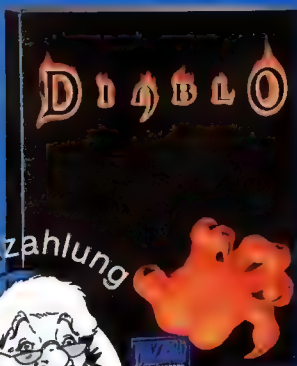
ohne Zuzahlung



Lasergewitter! Origin fliegt wieder, und die Geschichte des Freibeuters geht weiter.

\$ 3,5 Mio. verschlang die Filmproduktion mit Stars wie Christopher Walken und Jürgen Prochnow. Im

Mittelpunkt aber stehen harte Weltraumaction und überlegter Güterhandel. - 18 verschiedene Raumschiffe - SVGA 3D-Engine - 3 Stunden Videofilm - 150 Missionen - Echtes Wing Commander-Feeling. Voraussetzung: Pentium 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM. Artikelnummer: 1092; Zuzahlung: keine!



ohne Zuzahlung



Rollenspiel und Action! Blizzards Echtzeit-Spektakel entführt Sie in eine Welt voller Mythen und Monster. In den teuflischen Tiefen unzähliger Dungeons entwickeln Sie

Ihren Recken zu einem gewaltigen Kämpfer. Treten Sie gegen intelligente Monster und den Belzebub selbst an. - Fantastische Licht- und Transparent-Effekte - Durchdrachte Steuerung - Zufallsgenerierte Dungeons - 300 schaurige Monster - 30 unheimliche Zaubersprüche Voraussetzung: 486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM Artikelnummer: 1093; Zuzahlung: keine!



ohne Zuzahlung



Meister-Macher und Moneten! Software 2000 und die offizielle DFB-Lizenz machen es möglich. Zeigen Sie Hoeneß & Co wie man einen Fußball-Club richtig an die Spitze bringt. Mit

harten Geschäftstaktiken, feinfühliges Finanz-Planung und dem richtigen Verhandlungsgeschick kann Ihr Verein ganz oben landen. - Offizielle DFB-Lizenz - Integrierter Editor - Saisondaten von 1996/97 - Hi-Color-Grafik in SVGA - 3D-Spielszenen; Voraussetzung: 486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM. Artikelnummer: 1094; Zuzahlung: keine!

Multimedia & Online & Hardware

Herbert Aichinger
gibt eine ernst-
gemeinte Runde
Bedauern aus



Jetzt endlich ist es also soweit: Ohne Internetanbindung ist man kein vollständiger Spieler mehr. Die mit **40% aller PC Games-Leser** zahlenmäßig nicht eben geringe Anzahl von Computerbesitzern **ohne genutzten Internetanschluß** bleibt bei Creatures außen vor. Zwar ist ihnen nicht das gesamte Spiel verschlossen, zahlreiche Features, die diese Simulation so liebenswert machen, sind jedoch nur auf Umwegen zu erreichen. Die vom Entwickler der Programmlogik Cyberlife **kostenlos zur Verfügung gestellten Einrichtungsgegenstände oder Norms** befinden sich - wie könnte es anders sein - **auf der Homepage** (<http://www.cyberlife.co.uk>) der Firma. Dort lassen sich auch die eigenen Norms in Pflege geben oder Erziehungstips mit anderen Norm-Eltern tauschen. Zwar ist dies nicht unbedingt notwendig, um mit Creatures eine Menge Spaß zu haben, aber wer möchte nicht dem greisen Urvater seiner Sippe zum Lebensabend den Anblick eines Weihnachtsbaumes gönnen? Sollte nicht auch jedes Creature dieser Welt Silvester mit Champagner und Austern feiern dürfen? Können K.O.-Tropfen den Online-Grendels vorenthalten bleiben? Bisher schwebte das Dammoklesschwert des Onlinezwangs nur über Randgruppen wie Rollenspieler oder Hardcore-Strategen, nun werden auch **breite Spieler-schichten involviert**. Immerhin geht Millennium mit Creatures nicht so weit wie etwa Origin mit Ultima Online, bei dem man nicht umhin-kommt, sein Taschengeld in die Telefonrechnung zu investieren. Dennoch bleibt den Norm-Eltern ein faszinierender Teil von Creatures vorenthalten. Hoffentlich macht dieses Beispiel keine Schule - oder erst dann, wenn deutlich billigere Internetanbindungen möglich sind.

Magix Music Painter

Miro in Moll

Eine herzerfrischend einfache Art, **ohne Notenkenntnisse eigene Kompositionen** zu erstellen, bietet Magix mit seinem Produkt Music Painter. Anstatt wie bei einem normalen Sequenzer (der natürlich auch mitgeliefert wird) Takt für Takt eines Musikstücks aus diversen Instrumenten und dazugehörigen Tonhöhen zusammenzusetzen, präsentiert man dem Music Painter **eigene BMP-Grafiken**. Die Farben werden in Töne übersetzt, die Position eines Pixels bestimmt Tonhöhe und Zeitpunkt. Leider lassen sich auf diese Weise **nur vier Instrumente** steuern, für den Einstieg in die MIDI-Welt sollte dies jedoch ausreichend sein.

STB Soundrage 3D

Eröffnungsangebot

Der Grafikkarten-Hersteller STB wagt sich mit der Soundrage 32 3D erstmals auf den Multimedia-Markt. So läßt sich das gebotene **Preis-Leistungsverhältnis** auch als Einführungsangebot verstehen: selten konnte uns eine **lediglich auf FM-Chips** basierende Karte eine so **gute Klangqualität** bieten. Die zu Adlib und SoundBlaster kompatible Karte erzeugt dank des InterWave-Chips von AMD sehr angenehme Klänge, auch die MIDI-Emulation kann sich durch die integrierten Effektfiler durchaus hören lassen. Als besonderes Feature gepriesen ist die „**Spatializer 3D-Stereo**“ genannte Raumklang-Option, die in der Praxis jedoch kaum hörbare Unterschiede mit sich brachte. Einziger Wermutstropfen: die voraussichtlich mit 150 Mark sehr preiswerte Karte **kann nicht mit einem MIDI-Aufsatz** aufgerüstet werden.

PCG Online

Auch diesen Monat laden wir wieder alle Leser herzlich ein, sich mit den Redakteuren der PC Games im Chat-Cafe zu treffen. Die Internet-Adresse (unter der Sie weitere Informationen finden) lautet:

www.pcgames.de

Termin: **21. November**, 18.00 bis 20.00

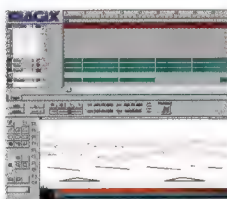
Thema: **Was schenke ich meinem PC?**

Welche Grafikkarte soll ich mir kaufen? Lohnt sich ein neues Mainboard? Diese und viele andere Fragen werden wir Ihnen 33 Tage vor Heilig Abend beantworten.

Termin: **27. November**, 18.00 bis 20.00

Thema: **Easy Chattering - Teil 4**

Wieder einmal bietet sich die Gelegenheit, sich in völlig ungezwungener Atmosphäre über alles zu unterhalten, was einem in den Sinn kommt - nicht unbedingt über PCs und Computerspiele.



Nur wenige Striche mit dem integrierten Grafik-Editor reichen für eine Komposition aus - das Festlegen der Instrumente ist weitaus schwieriger.

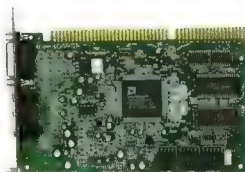
Hurricane

Naturprodukt

Wer jemals den Joystick eines Spielautomaten in der Hand gehabt hat, weiß, wie zerbrechlich und anfällig die üblichen Eingabegeräte für den PC sind. Joysofts Hurricane tritt direkt in die Tradition der Spielhallensticks und kann all deren Vorteile auch für sich geltend machen: ein sehr **griffiger Steuerknüppel** mit kurzen Hebelwegen und vier **große Feuerknöpfe** in guter Griffposition. Damit auch bei hektischen Spielen das tastaturgroße Gerät auf seinem Platz bleibt, besteht der **Korpus komplett aus Holz**, was ein beeindruckendes Gewicht mit sich bringt. Leider wurden auch die Mankos aus der Spielhalle geerbt: der Hurricane eignet sich **nur für Rechtshänder**, außerdem handelt es sich um einen **digitalen Joystick**: damit ist er für Simulationen völlig unbrauchbar. Das von Joysoft vertriebene Gerät wird gegen

Weihnachten in den Regalen stehen und für voraussichtlich 120 Mark zu erwerben sein.

Farblich ist der Joystick nicht ganz optimal gelungen, mechanisch dafür hervorragend: der Hurricane läßt sich so leicht nicht zerstören.



Nur ein einziger Chip sorgt für die akustisch ansprechenden Leistungen der Soundrage. Eine Wavetable-Schnittstelle sucht man vergebens.





CREATIVE

3D Blaster

PCI

Was Sie schon immer sehen wollten.



Creative Labs 3D Blaster übersteigt die kühnsten Träume aller Spielebegeisterten!

Diese atemberaubende Grafikkarte mit

Sich wie im Kino fühlen werden!

Sie Ihren Augen superscharfe Bilder in überragender Qualität - eine herankommen

Auch in Sachen Kompatibilität ist der 3D Blaster PCI einfach

wie Direct3D™, DirectDraw™, CGL und Speedy 3D

Bereits jetzt unterstützen mehr als 40 der beliebtesten Spiele den 3D Blaster PCI, von denen einige sogar im Paket enthalten sein werden. Halten Sie die Augen offen! Dies ist erst der Anfang!

3D Blaster verbindet volle Farbtiefe mit echter 3D-Realität! zuvor spielen

Kombinieren Sie die Grafikkarte mit Sound Blaster 32, und Sie trauen Ihren Augen und Ohren nicht

Überzeugen Sie sich selbst. Heute noch. Besuchen Sie unsere Entertainment Arcade in der "Creative Zone" (www.creativelabs.com), der Web-Site für echte Spielebegeisterte.

Infoline: 0180-532 34 88 Hotline: 089-957 90 81 www.creativelabs.com

CREATIVE

©Creative Labs 1996 Sound Blaster ist ein eingetragenes Warenzeichen und die Sound Blaster kompatiblen Logos sind Warenzeichen von Creative Technology Ltd. Das Creative-Logo ist ein Warenzeichen von Creative Technology Ltd. Microsoft Windows und MS-DOS sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation. Alle anderen genannten Marken- und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der entsprechenden Unternehmen. Alle Angaben können ohne vorherige Bekanntmachung geändert werden. Der Packungsinhalt kann geringfügig von dem gezeigten abweichen.

REIF FÜR DIE INSEL?

COME TO HOLIDAY ISLAND ! JETZT HABEN SIE ENDLICH GELEGENHEIT, SICH FÜR DIE SCHÖNSTEN WOCHEN DES JAHRES EIN FERIEPARADIES ZU ERSCHAFFEN, VON DEM SIE SCHON IMMER GETRÄUMT HABEN. KNACKIGE MÄDELS AM STRAND, BEACH BOYS BEIM VOLLEYBALL, LÄCHELNDER HOTELSERVICE UND, UND, UND....

MACHEN SIE AUS EINER SCHNÖDEN INSEL EIN URLAUBSPARADIES VOM FEINSTEN. OB KLEINER ZELTPLATZ ODER TEURE CLUBANLAGE, DIREKT AM STRAND ODER LIEBER IN DEN BERGEN, LIEGT GANZ BEI IHNEN - UND BEI DER KONKURRENZ, DIE NATÜRLICH VERSUCHT, IHNEN DIE BESTEN PLÄTZE UND HOTELS WEGZUSCHNAPPEN.

IST DIE ANLAGE DANN FERTIG UND DIE ERSTEN URLAUBER TREFFEN EIN, BEGINNT DER STRESS ERST RICHTIG.

ABER DURCH GESCHICKTES MANAGEMENT SOLLTEN SIE ES SCHAFFEN, DASS GARANTIIERT KEINER MECKERT UND SIE SELBST NOCH MÄCHTIG REICH DABEI WERDEN.

UND WAS DIE KONKURRENZ BETRIFFT....DA FÄLLT IHNEN BESTIMMT ETWAS PASSENDES EIN!



FAST UNENDLICH VIELE, VOM SPIELER IN DEN GRUNDZÜGEN EINSTELLBARE, ZUFÄLLIG GENERIERTE ATOLLE, INSELGRUPPEN UND INSELN.



6 ZUSÄTZLICHE SZENARIEN MIT UNTERSCHIEDLICHEN SPIELZIELEN



MEHR ALS 60 VERSCHIEDENE GEBÄUDE UND FREIZEITMÖGLICHKEITEN, PLUS 12 „BESONDERE“ ATTRAKTIONEN



VIELE KLEINE ANIMATIONEN UND SOUNDS SORGEN FÜR ABWECHSLUNG AUF DER SPIELOBERFLÄCHE



AUKTIONEN, „FIESE“ SABOTAGEN UND GELEGENTLICHE KATASTROPHEN FORDERN IHR PLANUNGSGESCHICK



„GROOVIGE“ KARIBIKKLÄNGE VERBREITEN DIE ECHTE SÜDSEEAATMOSPHÄRE



BIS ZU SIEBEN COMPUTERGEGNER MACHEN IHNEN DAS LEBEN SCHWER



JEDE MENGE 3D-ZWISCHENSEQUENZEN



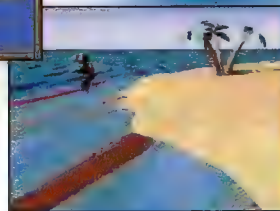
ANSICHT IN 3D-ISOMETRISCHER DARSTELLUNG



SÄMTLICHE MODI IHRER GRAFIKKARTE WERDEN UNTERSTÜTZT



TEXTE UND SPRACHE KOMPLETT IN DEUTSCH, WEIL „MADE IN GERMANY“



Sunflowers

INTERACTIVE ENTERTAINMENT SOFTWARE

FÜR WIN CD-ROM
ERHÄLTlich AB MITTE NOVEMBER '96

HOLIDAY ISLAND



Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

<http://www.bomico.com>

The Neverhood

Debüt aus

Der Mann, der mit dem aberwitzigen Earthworm Jim das Jump & Run-Genre auf den Kopf stellte, bläst nun mit sieben Gleichgesinnten zum Sturmangriff auf das Point & Click-Adventure: daß es dabei recht unkonventionell und obendrein äußerst spaßig zugeht, kann sich jeder denken, der schon einmal einen Blick auf den Regenwurm im Raumanzug geworfen hat.

Es war einmal ein lustiges Häuflein aus acht hochbegabten Programmieren und Spieledesignern. Vor langer Zeit fristeten sie ihr Dasein bei Virgin Interactive Entertainment, dann bei Shiny Entertainment, und schließlich entschieden sie sich dafür, ihre eigene Firma zu gründen: The Neverhood. Dort wollen sie nun endlich einmal so arbeiten, wie es ihnen selber gefällt. Sie rasieren sich nicht mehr und vergessen nach eigenem Bekunden auch dann und wann mal das Zähneputzen, aber sie haben eine

Menge Spaß miteinander. Ihr Anführer heißt Doug TenNapel - er war der Gründer der Truppe und hatte sich bereits mit Jurassic Park auf dem Mega Drive, mit Jungle Book für Nintendo und nicht zuletzt mit dem Spiel-Charakter Earthworm Jim einen Namen gemacht. Auch ein Teil seiner Mitstreiter (Edward Schofield, Mark Lorenzen, Eric Ciccone) war schon an dem Earthworm-Projekt beteiligt, kein Wunder also, daß das erste Game von „The 'Hood“ mit ungewöhnlichen Überraschungen und abgefahretem Humor aufwartet.

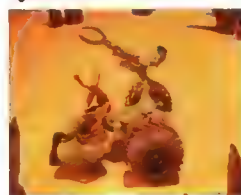
Drei Tonnen Knete

Das Spiele-Debüt von The Neverhood heißt - The Neverhood! Und dort begegnen uns nicht etwa wunderschöne handgezeichnete SVGA-Hintergründe und sorgsam gerenderte Sprites, nein, das erste, was uns in diesem Spiel auf den Bildschirm geworfen wird, ist ein Batzen Knetmasse. Allmählich nimmt er im Verlauf des Intros Gestalt an und verwandelt sich in die abenteuerliche Phantasiewelt von Neverhood: geknetete Häuser, geknetete Pflanzen, geknetete Möbel...auch sämtliche Spielfiguren wurden aus

Es gibt nichts, was Klaymen nicht neugierig befragert - oft mit überraschenden Konsequenzen (rechts).

Knetmasse geschaffen und mit Hilfe des aufwendigen Stop-Motion-Verfahrens vor einer Filmkamera zum Leben erweckt. Sogar aus der Ich-Perspektive kann sich der Spieler in der Rolle des jungen Helden Klaymen durch die Landschaft vorantasten - möglich wird dies durch eine Kamera, die auf Schienen aufmontiert und bei einer Framerate von 15 fps über das Terrain geschoben wurde. Fragen Sie

In der Neverhood-Welt begegnet Klaymen sogar einem funktionstüchtigen Knetmassen-Traktor.

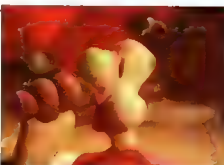
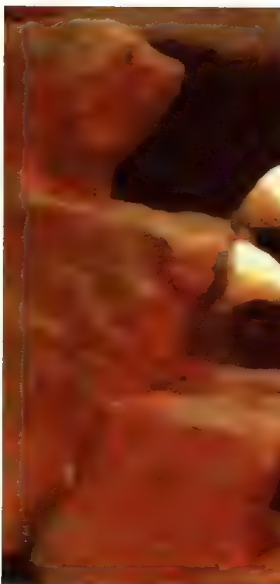


Lehm

sich nun, wie es möglich ist, daß die abenteuerlichen Knet-Konstruktionen bei einem derartig weichen Grundmaterial nicht unweigerlich in sich zusammensinken? Nun, diesem Problem begegnete man dadurch, indem man das „Gerüst“ von Neverhood aus Holz fertigte, es anschließend mit erwärmter Knetmasse beschichtete und schließlich einfärbte.

Einsamer Lehmkönig

Die Hintergrundstory des Spiels hört sich erwartungsgemäß recht abstrus an: Hoborg erschafft die wunderbare Welt The Neverhood, fühlt sich in seiner Kreation aber schon bald sehr einsam. Also beschließt er, sein Reich zu bevölkern und pflanzt ein Samen Korn aus seiner Krone in den Lehm. Daraus wächst jedoch der böse Klogg hervor, der Hoborg kurzerhand entmachtete und selbst die Schreckensherrschaft über The Neverhood übernimmt. Beobachtet wird das Geschehen von dem ängstlichen Willy Trombone, der daraufhin seinerseits ein Samen Korn pflanzt, das wenig später den vom Spieler gesteuerten Helden Klaymen hervorbringt. Klaymens Aufgabe besteht nun darin, eine Unzahl an skurrilen Kreaturen, Mechanismen und Rätseln zu überwinden, um schließlich Klogg die Krone wieder zu entreißen. Willy unterstützt ihn dabei, indem er überall in Neverhood Videokassetten verstreut hat, durch die Klay-



Die Beere im Auge entfernt Klaymen, indem er kurzerhand den Luftdruck in seinem Kopf erhöht.

men nach und nach über sämtliche Vorfälle informiert wird.

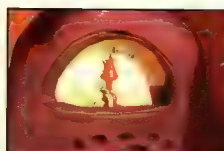
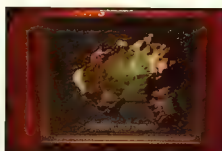
Adventure-Persiflage?

The Neverhood weist alle Charakteristiken eines typischen Point & Click-Adventures auf: Klaymens Aktionen lassen sich ausnahmslos mit einem simplen Druck auf die linke Maustaste ausführen -

Anfangs ist die Welt Neverhood in zwei Teile gespalten, die von einer Kette auseinandergehalten werden. Erst wenn Klaymen den Nagel herauszieht, mit dem die Kette befestigt ist, findet die „Wiedervereinigung“ statt (ganz oben). Erstaunlich, welche abenteuerliche Animationen die Entwickler von Neverhood mit den Knetmännchen auf die Beine stellen (oben).

Myst-Parodie?

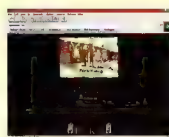
In einem Interview mit unserem Schwester-Magazin Sega Magazin (Ausgabe 8/95) äußerte Doug TenNapel, daß er gerne einmal ein Spiel wie Myst entwickeln würde, wenn er völlig freie Hand hätte. Nun, rein äußerlich hat The Neverhood nicht gerade viel Ähnlichkeit mit dem Broderbund-Klassiker, aber dennoch wirkt ersteres an einer Stelle wie eine raffinierte Myst-Parodie: Während man in Myst einen ganzen Turm dreht, um Zugang zu den verschiedenen Bereichen des Spiels zu erhalten, stellt Klaymen in The Neverhood einen Radiosender ein, um eine Tür zu öffnen. Dabei verdreht sich draußen die Satellitenschüssel und gibt ein ähnlich knirschendes Geräusch von sich wie der „myst-ische“ Turm.



erlaubt ein Gegenstand auf dem Screen eine Interaktion, wird diese daraufhin sofort ausgeführt. Alle Items, die Klaymen aufammelt, verstaut er sicher in seinem Bauch und wendet sie automatisch an, wenn sie benötigt werden. Die Puzzles, mit denen es der Spieler in The Neverhood zu tun bekommt, weisen ebenfalls die typischen Adventure-Züge auf: mit Hilfe von Buttons und Hebeln Mechanismen manipulieren, komplexe logische Zusammenhänge durchschauen,

aber auch „Spaßbremsen“ wie Schieberätsel oder Memory werden geboten. Die meisten dieser Adventure-Stilmittel werden in The Neverhood allerdings beinahe schon satirisch auf die Spitze getrieben. Wo man beispielsweise in „normalen“ Adventures auf einer Tastatur eine Tonfolge nachspielt, stimmt man in The Neverhood Tonkrüge, indem man verschiedene Mengen an Wasser hineinspuckt. Findet man in anderen Programmen ab und zu mal eine Schriftrolle, die die

Neverhood im Internet

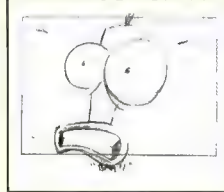
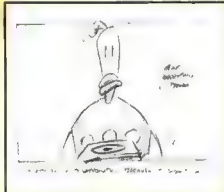
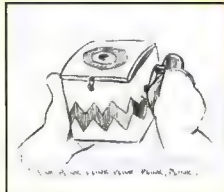
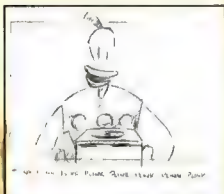


gemacht, und die Datenübertragung geht in den meisten Fällen ziemlich rasant vonstatten.

Wer Näheres über die Mitarbeiter von The Neverhood, über ihr Erstlingswerk oder über allerlei nutzlose Dinge erfahren will, sollte beim Internet-Surfen unbedingt einmal einen Abstecher zu „<http://www.neverhood.com>“ machen. Die Site ist ungemein witzig auf-

Das „Drehbuch“

Bevor man sich an die eigentliche Knetarbeit machte, wurden die animierten Szenen des Spiels auf dem Papier skizziert. Hier sehen Sie Klaymens Kampf gegen die Riesenkrabbe.



Selbst mit Kloggs Roboterkompanen muß sich unser Knet-Held herumschlagen (oben).

Hintergrundstory beleuchtet, so kann man in The Neverhood eine ca. 40 Screens lange, mit kleinen Buchstaben bekratzte Wand ablaufen. Allein schon die Lektüre der dort aufgetragenen Geschichte kann einen ganzen Abend in Anspruch nehmen!

Perfektionismus

In technischer Hinsicht konnte bereits die uns vorliegende Vorabversion des Programms weitestgehend überzeugen: Die Installation unter Windows 95 ist hier einmal wirklich ein Kinderspiel, sämtliche Animationen laufen auf einem gut ausgestatteten Pentium nahezu ruckelfrei ab, und der Sound trägt mit seiner Riesenauswahl an schmissigen Dixieland-Tunes maßgeblich zur hervorragenden Spiellaune bei. Vorbildlich auch der (selbstverständlich geknetete) Optionen-Screen, der einem neben den



Erst wenn Klaymen die Venusfliegenfalle richtig einsetzt, kommt er ohne Prügel aus dem Raum hinaus.



Eines der einfacheren Rätsel: wenn man die Steine richtig zusammenfügt, erhält man eine Treppe.

gängigen Features auch den Zugang zu einer Reihe von Videos gewährt, in denen die Entwickler höchstpersönlich die Entstehung von The Neverhood kommentieren.

Herbert Aichinger ■

RELEASE

Genre **Adventure**

Hersteller **Dreamworks**

VERÖFFENTLICHUNG

17. November 1996



Festhalten! Die neuen HP DeskJets 690C/694C mit PhotoREt sind da.

Die neuen HP DeskJets 690C/694C mit PhotoREt für noch realistischere Drachen.

Keine Hexerei mit der zusätzlichen

HP Fotopatrone: 2 weitere Druckfarben stehen Ihnen damit zur Verfügung. (Beim HP DeskJet 690C optional.) HP REt sorgt

für noch glattere S/W-Kanten. Und HP ColorSmart optimiert Ihre Lieblingsfarben automatisch. Von

normalem Papier bis zu Recyclingpapier, Postkarten und königlichen

Umschlägen wird alles bedruckt. Noch

brillanter wird es mit dem speziell ent-

wickelten HP Zubehör, wie dem legendären HP Banner- und Fotopapier oder unseren Folien und Tinten. Und mit bis zu 5 Seiten in S/W und 1,7 Farbseiten pro Minute drucken Sie schneller, als Drachen abfliegen.

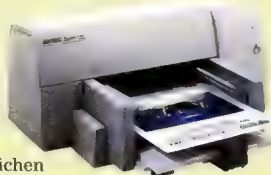
Wann starten Sie in Richtung HP Händler?

Tel.: 01 80/5 23 12 17, Faxabrufservice:

0 70 31/14 75 05 (Dokumenten-Nr.: -318) oder

Internet:

<http://www.hewlett-packard.de>



Die HP DeskJets 690C/694C bringen Leben aufs Papier.

DIE DRUCKER VON HP. STARKER AUSDRUCK. STARKER EINDRUCK.

**hp HEWLETT®
PACKARD**

„NUN GLOTZ MAL NI

DOWN IN THE DUMPS

VORAUSSICHTLICH IM HANDEL AB NOVEMBER 96
FÜR PC CD-ROM UND MAC CD-ROM



... WAS IST LOS? NOCH NIE
MEIN BLUB GEGEHEN, ODER
WAS? WILLKOMMEN IN DER WELT
JENSEITS DES QUALITY SYSTEMS. BETRETEN SIE DIE
STINKIGSTE MÜLLKIPPE DES PLANETEN, UND GE-
NIESSEN SIE DAS ABARTIGSTE, DURCHGEKNALLTESTE
UND FREAKIGSTE ADVENTURE SEIT DEM LETZTEN
VERKNALL: DOWN IN THE DUMPS – MIT HUMOR

MARKE SUPERSCHRÄG, GRAFIK
IM XXL-FORMAT UND ÜBER 2400
EXTRA-STINKIGEN GAGS. WENN DIE SIEBEN DAU-
MENGROSSEN BLUBS LOSLEGEN, BLEIBT KEIN AUGE
TROCKEN UND KEIN SCHLIESSMUSKEL KONTROL-
LIERT – DOWN IN THE DUMPS – ALLES MÄNNERMÜLL,
ODER WAS?

VENI, VIDI, PIFI – ICH KAM, SAH UND MACHTE
MIR VOR LACHEN FAST IN DIE HOSE!

PHILIPS

© 1996 PHILIPS INTERACTIVE MEDIA INTERNATIONAL LIMITED

CHT SÖ DÄMLICH!...

...vergessen Sie alles, was Sie bisher in Sachen
3D-Animation gesehen haben! * PC GAMES 10/05



- EIN SVGA-COMIC IN VIER AKTEN
- 150 RÄTSEL
- 500 RÄUME
- 60 GEGENSTÄNDE
- GRANDIOSES GAMEPLAY
- VÖLLIG ERNSTHAFTER HUMOR
- KOMPLETT IN DEUTSCH

Im Exklusiv-Vertrieb von

BOMICO
Entertainment Software

<http://www.bomico.com>

Haiku
STUDIO



Dieser Wachposten ist ein sehr guter Faustkämpfer. Halten Sie ihn deshalb mit ein paar Kicks auf Distanz, um ihn nicht herankommen zu lassen.

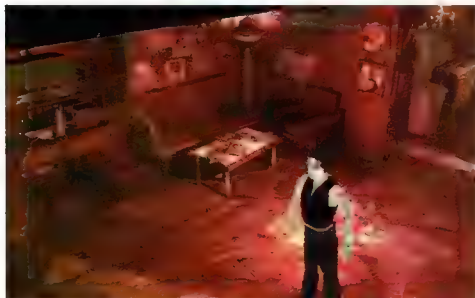


Dieser Treffer sitzt. Wenn Sie einem bewaffneten Schurken gegenüberstehen, müssen Sie schnell handeln und ihn mit Schlägen eindecken.

The Crow: City of Angels

Rache-Engel

Im ersten Teil von The Crow rächte sich Eric Draven für den Tod seiner Verlobten Shelly Webster. Diese Geschichte ist abgeschlossen und damit Schnee von gestern. In The Crow: City of Angels steht Ashe Corven von den Toten auf, um Rache für den Tod seines Sohnes zu nehmen.



Das Innere des Second Coming Clubs ist hellrot erleuchtet und hinterläßt deshalb einen noch schmutzigeren Eindruck.



Mit den stählernen Totenköpfen können Sie Ihren Gegner schon aus großer Entfernung unter Beschuß nehmen.

The Crow: City of Angels wurde in den Vereinigten Staaten zum Überraschungshit dieses Sommers.

Nachdem Eraser und Escape from LA nicht die erwarteten Einspiel-Ergebnisse bringen konnten, setzte sich The Crow schnell an die Spitze der Charts. Acclaim setzt nun den actiongeladenen Streifen für den PC um.

Zur Story: Der Automechaniker Ashe Corven und sein achtjähriger Sohn Danny müssen mit ansehen, wie eine Gang aus dem futuristischen Los Angeles einen Mordauftrag ausführt. Da die professionellen Killer keine Zeugen hinterlassen, werden auch Ashe und Danny kaltblütig umgebracht. Zur gleichen Zeit träumt Sarah (Eric Dravens junge Freundin ist mittlerweile erwachsen geworden) von der barbarischen Tat und kann zunächst keinen Grund für diese Vision erkennen. Bis schließlich eine Krähe auftaucht. Von ihr wird Sarah zu den Docks geführt, um schließlich mitzuerleben, wie die magische Kraft der Krähe Ashe von den Toten auferstehen läßt. Ashe Corven wird zurück

auf die Erde geschickt, damit er Rache für seinen Sohn nehmen und das nächste Ziel der Killer beschützen kann. Das Ziel? Sarah...

Sie schlüpfen also in die Rolle von Ashe Corven und prügeln sich durch elf Levels, um dem eiskalten Judah, der hinter allen dunklen Machenschaften steckt, den Garaus zu machen. Der Weg führt Sie von einer üblen Hafenspelunke über ein moderiges Verlies bis hin zum gigantischen Turm von Judah...

Gelungene Mischung

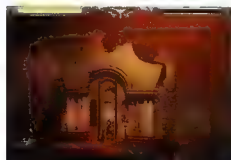
„Alone in the Dark goes Virtua Fighter“ - unter diesem Motto scheint Acclaims Filmumsetzung auf den ersten Blick zu stehen. Die Perspektiven wechseln rasend schnell, das eigentliche Spielgeschehen bleibt aber dennoch im Mittelpunkt - und kommt es zu einem Kampf, so „zoomt“ die Kamera die Akteure fast schon auf volle Bildschirmgröße. Die Engine hinterläßt aber auch aufgrund des recht flüssigen Scrollings einen sehr guten Eindruck. Richtig begeistern können aber die Anima-

tionen der verschiedenen Charaktere. Mit Motion Capturing wurden zahlreiche Schläge und Fußtritte aufgezeichnet, um möglichst runde Bewegungsabläufe zu erzielen. Die gewonnenen Daten wurden dann auf Polygonkämpfer übertragen und diese anschließend mit Texturen versehen. Das Resultat kann sich sehen lassen, denn Ashe Corven reagiert zumindest rein optisch so wie die Superhelden in den beiden Kinostreifen. Apropos Superhelden: Bei der Entwicklung stand Acclaim vor dem großen Problem, daß Ashe Corven eigentlich nicht richtig sterben kann - steht er doch unter dem Schutz der Krähe. Senkt sich der Energiebalken

bis auf den Nullpunkt, so werden Sie einfach „reinkarniert“ (sprich: Sie benutzen eines von drei zur Verfügung stehenden „Continues“). Außerdem steht Ihnen nicht unendlich viel Zeit zur Verfügung. Schießen Sie über diese Vorgabe hinaus, so werden Ihre Gegner stärker und Sie selbst schwächer. Insgesamt ist das natürlich keine astreine Lösung, aber immerhin akzeptabel. Viel besser läßt sich eine Superhelden-Story leider nicht umsetzen.

Viel Action, wenig Adventure

Obwohl bei „The Crow: City of Angels“ natürlich die Action-Komponente überwiegt, wird durch einige kleine Puzzles und Rätsel dennoch ein wenig Abenteueratmosphäre erzeugt. Außerdem gibt es die Möglichkeit, Corven mit bis zu elf verschiedenen Waffen - die man seinen Gegnern abhuchst - auszustatten. Kämpfen Sie zu Beginn noch mit der blanken Faust, so können Sie Ihr Repertoire im Verlauf des Spiels durch Messer, Maschinenpistolen und Macheten erweitern. Auch Stühle, Kisten, Fässer und andere Einrichtungsgegenstände können



Selbst eine Kirche haben die Schergen des Judah in einen Stützpunkt umfunktioniert.



Um die Übersichtlichkeit zu verbessern, zeigen einige Kameras das Geschehen auch aus der Vogelperspektive.

Extras

Ashe Corven findet auf seinem Rachefeldzug zahlreiche Gegenstände, die sich sehr effektiv gegen hartnäckige Gegner einsetzen lassen.



Ashe Corven mit der Maschinenpistole...



...und einem zentnerschweren Faß.

zur Beseitigung der dunklen Schergen eingesetzt werden. Damit Sie im Kampfgetümmel nicht die Übersicht verlieren, befindet sich am unteren Bildschirmrand in Form einer Krähe eine Art Kompass. Die Krähe dreht sich immer in die Richtung, in der es etwas Wichtiges zu entdecken gibt.

Heavy Metal

Der Soundtrack in unserer Beta-Version bestand noch aus wenigen, aber hinreißenden Gitarrenriffs, die für eine

spannungsgeladene Grundstimmung sorgen. Acclaim bemüht sich allerdings um eine Lizenz des Original-Soundtracks, d. h. es wären so bekannte Combos wie White Zombie, Korn oder Iggy Pop zu hören.

Oliver Menne ■

RELEASE	
Genre	Action
Hersteller	Acclaim
VERÖFFENTLICHUNG	
1. Quartal 1997	



Flottenmanöver

Treffer - versenkt



Das Spielfeld besteht aus Zehntausenden von herkömmlichen Planquadrate. Dank AWACS und Radarunterstützung lassen sich die beweglichen Gegner der maximal vier Parteien dennoch finden.



Wie auch die Schiffe, treten Flugzeuge und U-Boote nur in Verbänden auf. Die Steuerung der Flotten und Staffeln erfolgt jeweils gemeinsam. Das Prinzip „Ein Schuß pro Runde“ wurde obsolet, da das Spiel in Echtzeit läuft.



Auf Inseln kann man seine Schiffe warten lassen. Auch Aufklärungseinrichtungen und Raketenstellungen finden sich an diesen Orten, die allerdings auch von gegnerischen Parteien besetzt werden können.

Generationen von Kindern haben schon mit Papier und Bleistift das Spiel „Schiffe versenken“ gespielt. Unter dem Namen Flottenmanöver gelangte vor gut zehn Jahren die erste Tischspielversion mit jeder Menge Plastik und sogar einem elektronischen Soundeffekt in die Kinderzimmer.

Zahlreiche Shareware-Autoren haben sich seitdem an einer PC-Umsetzung des Klassikers versucht, die an den Spielspaß der Papierversion heranreicht. Nun schlägt ein Profi zu: Hasbro Interactive, die Computerabteilung des Spielelegiganten Hasbro (MB, Parker), unterwarf das Spielkonzept einer Kur, bereite das ganze Spiel medial auf und kreierte auf diese Weise ein völlig neues Game. Die klassische zugorientierte Variante mit einer kleinen Anzahl von unbeweglichen Schiffen auf zwei 10*10-Matrizen ist in dem PC-Spiel zwar ebenfalls noch enthalten, spielt aber nur noch eine untergeordnete Rolle. Eine der wichtigsten Innovationen dürfte die neu gewonnene Beweglichkeit sein, die es erlaubt, seine

Schiffe an Wegpunkten entlangfahren zu lassen. Ein Treffer genügt also nicht mehr, um innerhalb kurzer Zeit ein ganzes Schlachtschiff zu versenken. Die zweite Neuerung geht noch darüber hinaus und schmeißt das ganze Spielprinzip über den Haufen: Flottenmanöver läßt sich jetzt in Echtzeit und auf einer gemeinsamen Karte spielen. Während man also noch rätselt, wo man seinen nächsten Schuß plazierte, kann der Gegner bereits ganze Flotten versenkt haben. Damit nicht genug, hat sich Hasbro der Limitierungen des Papierspiels entledigt und neue

Einheiten integriert, die aus Flottenmanöver ein echtes Strategiespiel machen.

Multimedia-Feuerwerk

Dank Luftaufklärung, auf Inseln stationierten Radaranlagen und Docks, Flottenverbänden und einer Punktwertung ist aus dem ehemals ultraschnellen Pausenspiel ein hochkomplexes Strategiespiel geworden, das nur noch durch den Namen an seine Geschichte erinnert. Daß Hasbro die Zeichen der Zeit erkannt hat, zeigen darüber hinaus die zahlreichen Videoclips, die das Spielgeschehen dokumentieren, sowie die automatische Netzwerkanbindung, die es maximal vier Spielern gleichzeitig gestattet, über ein lokales Netzwerk oder das Internet gegeneinander anzutreten. Ob es Hasbro gelingen wird, den Erfolg des Originals auch im PC-Bereich zu wiederholen, wird sich in einer der nächsten Ausgaben feststellen lassen. Obwohl bislang erst eine frühe englische Alpha-Version vorliegt, soll das Spiel noch vor Weihnachten fehlerfrei und komplett in deutsch in den Regalen stehen.

Harald Wagner ■

RELEASE	
Genre	Strategie
Hersteller	Hasbro Interac.
VERÖFFENTLICHUNG	
November 1996	



...es ist ein Monitor!

Er ist 28 Pfund schwer, 38 cm groß, hat eine Bildschirmdiagonale von 15" (sichtbare Bildschirmdiagonale 35,4 cm) und fühlt sich bei Betriebstemperaturen von 5° – 40° C am wohlsten. Er ist unser Kleinstster, kann aber schon alles, was auch die Großen können. Er ist pflegeleicht, ißt am liebsten 220–240 V bei 50/60 Hz und hört auf den Namen Multiscan 100sx. Er ist ein echtes

Sony Original, selbstverständlich ausgestattet mit der Sony-Trinitron-Röhre. Ihr **Super-Fine-Pitch**-Abstand von nur 0,25 mm garantiert scharfe, kontrastvolle Farben mit maximaler Brillanz. DDC (Display Data Channel) ermöglicht **Plug & Play**. Die Bildgeometrie und Bildrotation lassen sich individuell einstellen. NUTEK, **Energy Star** Power Management und **MPR II** sorgen für Ihr Wohlbefinden.

Und jetzt will er ein richtiges Zuhause...

<http://www.sony-cp.com>

Infoline: 02 21-5 97 73-76
Mo-Fr, 14.00–17.00 Uhr

Mailbox: 02 21-5 97 73-85
Fax: 02 21-5 97 73-50

It's a Sony



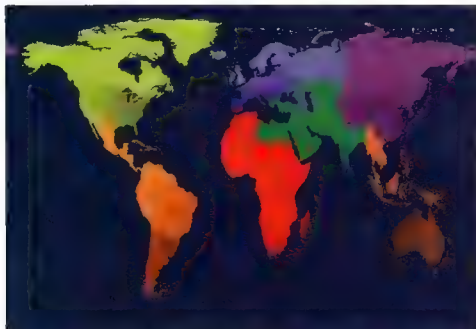
Sony Computer • Peripherals • Components Europe

A Division of Sony Deutschland GmbH
Hugo-Eckener-Str. 20, 50829 Köln



Risiko

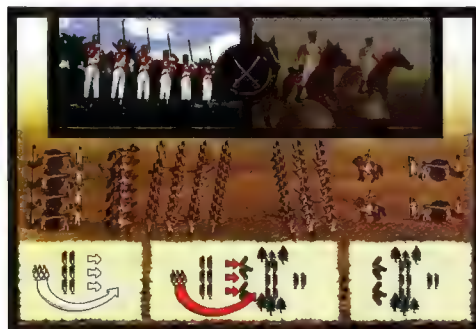
No Risk, no Fun



Die neue Risiko-Karte besteht aus sieben Kontinenten mit 70 Ländern. Die Komplexität der zusätzlich vorhandenen „ultimativen“ Version hat im Vergleich zum Brettspiel spürbar zugenommen.



Risiko wurde mit aufwendigen Videosequenzen hinterlegt, die den Spielverlauf dokumentieren. Eine Runde Risiko dauert dadurch wesentlich länger, die Videosequenzen bringen wenig zusätzlichen Spielspaß.



Im neuen Kampfmodus wird nicht mehr gewürfelt. Nun gibt man seinen Einheiten taktische Anweisungen, die sie zu befolgen haben. Für Romantiker sind zwei Würfelmodi enthalten.

Bei Hasbros Offensive auf den PC-Markt darf natürlich auch eines der erfolgreichsten Brettspiele aller Zeiten nicht fehlen. Das knapp 40 Jahre alte Strategiespiel Risiko wird noch im November den Beweis antreten, daß keine 3D-Engines für gute Spiele nötig sind.

Natürlich beläßt es Hasbro als einer der größten Spielehersteller nicht bei den Originalspielregeln, sondern bietet dem Computerspieler alles, was die moderne Technik zu bieten hat. Aber auch das „klassische Risiko“ ist noch zu finden, schon allein durch die Verwaltung der Einheiten und die Bereitstellung ausreichend intelligenter Gegner durch den Computer erhält die PC-Umsetzung eine echte Daseinsberechtigung.

Insgesamt sechs Spieler können in diesem Spielmodus teilnehmen, durch das geschickte Plazieren seiner Einheiten gilt es, ein vorgegebenes Ziel zu erreichen. Der PC stellt folgende Varianten zur Auswahl: Weltherrschaft - bei dieser Variante gewinnt der einzige überlebende Spieler, Hauptstadt-Risiko - der Spieler mit der absoluten Mehrheit an eroberten Hauptstädten gewinnt bei dieser Variante das Spiel, und Missions-Risiko, wobei derjenige Spieler gewinnt, der als erstes eine vom Computer vorgegebene Aufgabe erfüllt. Komplett neue Spielregeln erhält man bei dem sogenannten Ultimato Risiko: anstatt rundenweise seine Einheiten zu verteilen und Schlachten via Würfel auszutragen, wird eine Runde nun von allen Spielern gleichzeitig durchgeführt. Das Wetter hat nun einen Einfluß auf die Bewegungsfreiheit der Truppen, und für die Schlach-

ten stehen drei unterschiedliche Systeme zur Verfügung: Klassisch, ultimativ und kartenbasiert.

Kampf um die Weltherrschaft

Die ersten beiden Varianten sind würfelbasiert, bei der letzten Variante gibt man seinen Armeen taktische Anweisungen, wie sie sich in der echtzeitberechneten Schlacht verhalten sollen. Zusätzlich hat Hasbro dem Spiel Naturkatastrophen verpaßt, einen Gefangenenaustausch ermöglicht und kriegerische Rebellenverbände eingeführt. Außerdem kann man beide Risiko-Versionen auf fünf unterschiedlichen Landkarten spielen, die sich in Größe und Länderzahl unterscheiden. Auch Risiko kann man, wie auch Flottenmanöver vom gleichen Hersteller, in lokalen Netz oder im Internet spielen, Hasbro wird speziell zu diesem Zweck eigene Server bereitstellen. Für den lokalen Einsatz wird dem Spiel eine zweite CD beigelegt, mit der man sich einem laufenden Spiel anschließen kann.

Harald Wagner ■

RELEASE	
Genre	Strategie
Hersteller	Hasbro Interac.
VERÖFFENTLICHUNG	
November 1996	

Reisebestätigung

Ihre Reservierung vom 09.10.1996

Golf Special Worldwide
 Pans 3 • 12345 Putterhausen
 Phone: 34-567 (8)
 Fernrufnum: 34-568
 Jap: Fernrufnum: 34-67-89
 Incoming: 34-567-88
 Fax: 34-56777

Bankverbindungen: Eagle Bank (BLZ 111 222 33) 123456789
 Birde Bank (BLZ 222 333 44) 123456789
 Draw Bank of New York (BLZ 333 444 55) 123456789

SEITE 01/01



Reisender: Herr Mulligan
 Reisendatum: 31.03.1997

Bitte bei Zahlung immer angeben:
 Kd.Nr.: 12366M
 Angeb. Nr.: 120991gkh01
 Bezeichnung: Golfpaket USA

Position	Leistungsbezeichnung	Auftragsdatum	Exp.	Gegenkonto
001	Flug/Transfers	0012		
002	2 Wochen First Class Hotel			
003	Greenfee - Kapalua Village			
005	Kapalua Resort und			
006	Latrobe Country Club,			
007	10 Tage Helicopter-Überflug, alle			
	Plätze mit Locherweisung			
	und Besuch mit Arnold Palmer			
	Training mit Video-Support			
	ca. 10 Tage			
	15% MWST in DM			
	1586,61			
	7% MWST in DM			
	-			
	MWST in DM			
	1586,61			
	Gesamtbetrag			
	12164,00			

Mit freundlichen Grüßen,
 Hans

Bitte stornieren.

Habe mir LINKS LS
 gekauft!

RECHTSFORM UND SITZ GMBH - PUTTERHAUSEN 1 • 222 33444 HANDELSREG. GUTER 11 222 333 444
 GESCHAFTSFÜHRUNG BERNHARD VANDERSCHLAU HEINZ FARMAN

DIE NEUE REFERENZ

- LINKS LS setzt neue Maßstäbe in der Sportsimulation:
- Bis zu 16.7 Millionen Farben
 - Auflösung bis zu 1600 x 1200 Bildpunkten
 - Mit 3 kompletten Kursen
 - Turniere mit bis zu 8 Spielern
 - Kompatibel mit allen LINKS SVGA-Golfskursen
- Golfen Sie mit Arnold Palmer!



PC PLAYER 10/96 5/5
 „Darüber dürfte die Konkurrenz
 ein paar Jahre zu knabbern
 haben: LINKS LS ist die neue
 Golf-Referenz.“

PC GAMES 10/96 9/10
 „LINKS LS sieht alles,
 kann alles, weiß alles.“



Interplay

Fantasy Games

Als Brian Fargo vor 13 Jahren Interplay gründete, hätte er sich wohl kaum träumen lassen, daß dieses Unternehmen sich zu einem der erfolgreichsten Spielehersteller der Welt entwickeln würde. Heute verfügt das kalifornische Softwarehaus über 450 Angestellte, die über drei Bürogebäude verteilt sind. Wenn Konkurrenz das Geschäft belebt, braucht sich Interplay über Mangel an Motivation nicht zu beklagen. Interessanterweise hat sich nämlich in Irvine ein regelrechter Miniatur-Softwarekorridor gebildet. Gleich um die Ecke findet man auch noch Virgin und Blizzard.

Interplays Motto lautet „Von Spielern – für Spieler“. Diese Devise spiegelte sich insbesondere in den ersten Produkten wieder. Wasteland und Bard's Tale sind bis heute unvergessene Klassiker. Diese Tradition fortzusetzen, ist laut Brian Fargo nach wie vor die oberste Maxime. Und der folgende zusammenfassende Überblick auf die neuen Produkte weist darauf hin, daß seine Rechnung aufzugehen scheint.

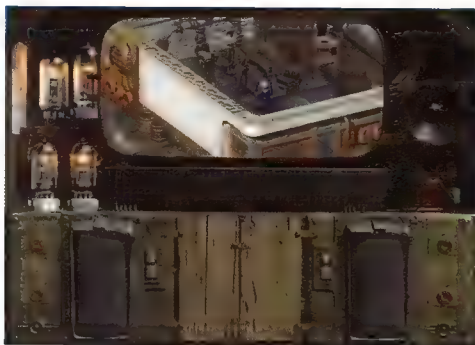
Neues Endzeit-Rollenspiel: GURPS

Abenteuerspiele und RPGs mußten in jüngster Vergangenheit die meisten Rückschläge einstecken. Die Wahnvorstellung vieler von der Filmindustrie gesponserter Mächtigern-Entwickler, daß ein „Computerspiel genau wie ein Film ist“, überschwemmte den Markt mit einer derartigen Welle von Datenschrott, daß das einstige Vor-

zeigegenre zur Lachnummer wurde. Dieser Umstand scheint nun glücklicherweise zu einer neuen Denkweise zu führen. „Back to the Basics“, lautet das neue Motto, und Genreklassiker werden wieder populär. Einer der Väter des RPGs ist Steve Jackson, der Entwickler von GURPS (Generic Universal Role Playing System). In GURPS legte Jackson ein universell geltendes Regelwerk fest, das sich problemlos in alle Formen des Rollenspielgenres übertragen läßt. Mit diesem Regelwerk als

Grundlage können beliebige Szenarien entweder selbst entwickelt oder in Taschenbuchform vorgegebene Phantasiewelten erforscht werden. Das Team unter Leitung von Chefdesigner Timothy Cain setzte dieses System in den ersten Teil einer neuen Rollenspielserie um. GURPS: Fallout lautet der Titel, der dem Genre zu neuer Popularität verhelfen soll. Die Story: achtzig Jahre nach dem Nuklearkrieg ist die Erde ein radioaktiv verseuchter, von Mutanten beherrschter Müll-





Das Interface ist anfangs ein wenig gewöhnungsbedürftig, doch nach einiger Zeit lassen sich alle Funktionen und Befehle in Sekundenschnelle ausführen.



Die leicht isometrische Sicht sorgt für Übersichtlichkeit und gestattet außerdem eine sehr detaillierte Darstellung der Umgebungsgrafik.

platz. Nur ein paar hundert Glückspilze schaffen es, sich noch rechtzeitig in einem hermetisch verschlossenen Bunker zu verammeln und leben dort bereits in der dritten Generation. Leider wird aufgrund eines mechanischen Fehlers das Trinkwasser knapp, und ein Freiwilliger muß nun den Bunker zum ersten Mal verlassen, um die zukünftige

Wasserversorgung sicherzustellen. Da sich kein Freiwilliger findet, werden Strohhalme gezogen, und raten Sie mal, wen es trifft? Charaktergenerierung erfolgt über ein klassisches Interface, wobei Ihnen prinzipiell zwei Wege offenstehen: „Stark

und Dumm“ oder „Smart und Wendig“. Zu Beginn des Spiels verteilen Sie Werte für Stärke, Ausdauer, Intelligenz, Diplomatie etc. und wählen eine Waffe. Die weitere Entwicklung Ihres Charakters ergibt sich während des Spiels. GURPS: Fallout erschlägt den Spieler nicht mit einer Unmenge von Statistiken, sondern konzentriert sich auf das Wesentliche. Ein Magiesystem ist aufgrund der Hintergrundstory natürlich nicht nötig.

AD&D: neue Spiele von Interplay

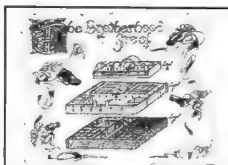
Gleich drei neue AD&D-Spiele kommen aus Interplays TSR-Division, und sie könnten gar nicht unterschiedlicher sein. Ein RPG/Action-Hybridspiel, eine

Echtzeit-Strategiesim und ein Würfelspiel buhlen um die Gunst der vernachlässigten AD&D-Fans.

Aus dem Forgotten Realms-Universum kommt Descent to Undermountain, ein Rollenspiel mit Action-Elementen. Das grafisch beeindruckende Spiel wurde mit der gleichen 3D-Engine entwickelt wie Descent. Dies erlaubt die Verwendung polygonaler 3D-Charaktere anstatt „flacher“ 2D-Sprites, wie beispielsweise in Stonekeep. Der Vorteil dieser Technologie: Sie können sich einem Gegner nähern, ohne daß sich dieser in einen undefinierbaren Pixelhau-



Steve Jackson fertigte vor der Produktion Konzeptzeichnungen wie diese an.

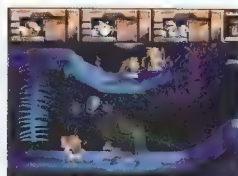


Auch die einzelnen „Clans“ wurden exakt festgelegt.



Der technische Fortschritt ist kaum aufzuhalten, auch wenn die Menschheit bereits seit 80 Jahren unter der Erdoberfläche lebt.

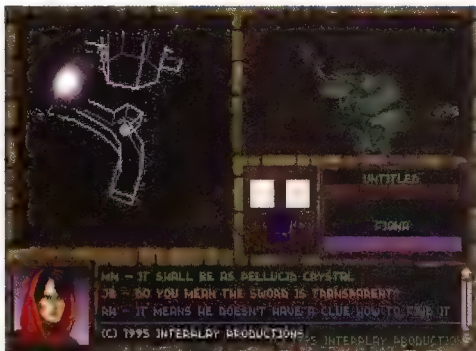
Lost Vikings 2



Familienorientiert geht es im Nachfolger von Lost Vikings zu. Eric, Baleog und Olaf, denen es gelang, dem außerirdischen Bösewicht Tomator zu entkommen, reisen wieder einmal durch die Zeit, auf der Suche nach der Heimat. Diesmal war das Nordlandtrio al-

lerdings so clever, sich an Tomators Waffenarsenal zu vergreifen, und so ziehen die drei Terminator-Vikings nun mit Raketenstiefeln, Laserschwertern und Kraftfeldern durch die Gegend.

„Norse by Norsewest“, so der Titel des zweiten Teils, erhielt ein zeitgemäßes Facelift in Form von 3D-Rendering der Charaktere und Spielumgebungen. Es verfügt über Ein- oder Zweispieler-Modus, 31 Levels und zwei neue Charaktere - den Drachen Scorch und den Wolf Fang. Lost Viking: Norse by Norsewest beantwortet alle offenen Fragen: Hält Eric sich immer noch für einen Leguan? Wird Olaf seine Familie jemals wiedersehen? Wird sich die knackige Walküre aus dem „Resume Game“-Screen mit Baleog verabreden? Was will man mehr?



Descent to Undermountain verfügt über die erfolgreiche Descent-Engine, auch die Automap wurde von der Zukunftsballerei übernommen.



Das klassische Rollenspiel läßt sich natürlich nicht nur mit Fenstern (oben), sondern auch „Full Screen“ spielen.

fen auflöst. Um unnötige Pausen während des Spiels zu vermeiden, kann die Bildschirmkarte während des Spiels eingblendet werden. Durch diese Funktion ist es nicht mehr nötig, den Spielbildschirm zu verlassen, um sich neu zu orientieren. Die Entwicklung des Spielcharakters erfolgt nach klassischem Schema, d. h. je öfter Sie eine bestimmte Aktion durchführen, desto höher steigt Ihr Wert in dieser Kategorie.

Würfelspiel: Dragon Dice

Dragon Dice ist im Prinzip nichts anderes als die Würfelspielvariante eines Kartenspiels wie Magic: The Gathering. Anstelle der Karten werden insgesamt 112 Würfel (einschließ-

terspielumsetzung kommen all diese Würfel zum Einsatz. Nachdem die Spieler gewürfelt haben, morphen diese in Charaktere, die dann unter Benutzung der gewürfelten Werte und zugeordneten Fähigkeiten auf dem Bildschirm gegeneinander kämpfen. Dragon Dice erfreut sich in seiner Originalversion zwar recht großer Beliebtheit, erreicht allerdings nicht die gleiche Popularität wie Magic: The Gathering. Die wahre Stärke des Spiels liegt im Onlineplay und in der Tatsache, daß sämtliche echten Würfel im Spiel Anwendung finden. Auf diese Weise kann Dragon Dice uneingeschränkt

gespielt werden, ohne daß die ziemlich hohe Investition (ca. zwei Dollar pro Würfel) notwendig wird. Weitere AD&D-Spiele sind bereits in Planung. Neben der Lizenz für Forgotten Realms sicherte sich Interplay auch die Rechte am Planescape-Universum.

Markus Krichel ■



Dragon Dice: eine Mischung aus Glücks- und Strategiespiel.

Waterworld

Sowohl lizenzrechtliche als auch technische Probleme drohen dieses bereits vor dem Erscheinen des gleichnamigen Films angekündigte Strategiespiel zu einem Debakel à la Stonekeep werden zu lassen. Um von der Popularität des ohnehin hinter den Erwartungen zurückgebliebenen Kevin Costner-Streifens zu profitieren, ist es jetzt wohl zu spät. Quest for Dryland ist ein Echtzeit-Strategiespiel, in dem die Ereignisse des Films nachgestellt werden. Allerdings bleibt es nicht dem einzelgängerischen Mariner sondern dem Spieler überlassen, das mythische Dryland zu entdecken. 22 Missionen müssen erfolgreich ausgeführt werden, bevor man trockenen Boden unter den Füßen spürt. 16 verschiedene Waffengattungen von der Maschinenpistole zum Flammenwerfer kommen in Kombination mit Jet-Skis, Kanonenbooten und Kataranen zum Einsatz. 30 Minuten speziell für das Spiel gefilmte Szenen, für die viele der Originalschauspieler (mit Ausnahme von Megastar Costner) angeheuert wurden, sorgen für multimediale Auflockerung zwischen den Missionen. Der Veröffentlichungstermin bleibt weiterhin fraglich.

Die by the Sword



Die by the Sword ist ein 3D-Actionspiel in einem mittelalterlichen Setting, in dem der Spieler versuchen muß, sich gegen andere Ritter und diverse Monster zu behaupten. Anstatt sämtliche Bewegungsabläufe und Angriffskombinationen vorzugeben, ermöglicht Interplay dem Spieler absolute Kontrolle über die Steuerung des Charakters. Zum Feintuning der ritterlichen Fähigkeiten stehen mehrere Trainingsszenarien zur Verfügung, in denen der Schwertmeister des Königs als Partner dient. Die so entwickelten Kampftechniken können dann gespeichert und jederzeit auf Tastendruck wieder aktiviert werden. Doch damit nicht genug: Sollte es Ihnen gelingen, eine Serie effektiver Tricks zu erlernen, können Sie diese mit anderen Spielern austauschen. Frischgeschlagene Ritter können nun das Land von feuerspeienden Prinzessinnen oder jungfräulichen Drachen befreien oder sich in einer Serie von Turnieren um den Titel „Erster Ritter des Königs“ bewerben. Bis zu drei Spieler können in Die by the Sword gegeneinander antreten. Internet-, LAN- und Modemplayunterstützung ist ebenfalls geplant.

Aussage

Graves' Phos

Graves' Gd

[illegible][illegible]

ALFA DATA Deutschland **AB Union GmbH**
 (Groß-)Händleranfragen erwünscht
 AB Union GmbH • Lise-Maitland-Str. 1 • 85716 Unterschleißheim • Tel. +49 (0)89 / 3 21 10 33 • Fax +49 (0)89 / 3 17 40 57
 Head Office: 39 No. 8, Lane 243, Chung Yang Rd, Hsiao-Kang, Taipei, Taiwan, R.O.C.
 Tel.: +886-2 888-5775 • Fax: +886-2 888-5781 oder 6510330
http://www.world.representative.com/representative/ab_union

PROBLEME UM SIE

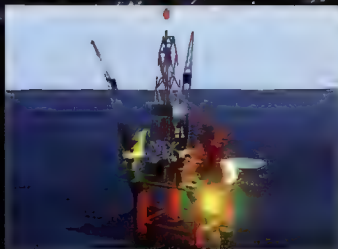
Echtzeit Strategie-Simulation

exzellente gerenderte SVGA-Grafiken

erstklassige Soundeffekte

4 Spieler Netzwerk-Option

komplett in Deutsch



Tauchen Sie ein in das packende Abenteuer um die strategische Herrschaft der Meere. Vernichten Sie die gegnerische Flotte mit raffinierter Taktik. Versuchen Sie z.B. die Treibstoffversorgung des Gegners zu stoppen. Kämpfen Sie, wenn nötig, auch mit unfairen Methoden. Aber denken Sie dran: Nur mit der richtigen Strategie werden Sie Herrscher der Meere!

SIND DA, ZU BESEITIGEN!

LAGOMAN

X: 0023700

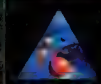
y: 0028900

MISSILES LOADED

TARGET COO.:

E85,398/

N122,211



HASBRO
Interactive

Have a N.I.C.E. Day

Tag der Abrec

Wider die Vernunft: Vergessen Sie das 3-Liter-Auto, Tempo-30-Zonen, Radarfallen, Flensburg und vor allem Ihr angepasstes Verhalten auf Autobahnen und Landstraßen - hier kommt die Hardcore-Version der Straßenverkehrs-Ordnung. Und Hersteller Magic Bytes bietet Ihnen etwas, was Sie außer bei Have a N.I.C.E. Day (kurz: HAND) nur ganz selten serienmäßig bekommen: Freude am Fahren.



Egal, wie futuristisch Ihr Wagen im späteren Verlauf einer der drei Meisterschaftsligen (bestehend aus je zwölf Rennen) auch aussehen wird: Die Grundlage jedes HAND-Boliden bildet entweder ein Chevrolet Impala, ein Ford Mustang oder eine Hellcat, die in jeweils 80 unterschiedlichen Lackierungen erhältlich sind.

Was für ein Jammer, daß von diesen automobilen Kunstwerken nach einigen Rennen nicht mehr sehr viel übrig sein wird. Dafür sorgt das maximal siebenköpfige Teilnehmer-Feld, das aus 30 Computergegnern zusammengestellt wird - und die werden mit Sicherheit keine Gelegenheit auslassen, um Ihre Mühle dezent an die Leitplanke

zu quetschen oder Sie in den Seitenstreifen abzudrängen.

The Right Stuff

Erinnern Sie sich noch an Deathtrack von Activision? Das im Grunde recht schlichte PC-Rennspiel, das Ende der 80er Jahre erschienen ist, erhielt den besonderen Pfiff erst durch die

vielseitigen Tuning-Möglichkeiten. Man konnte seine rollende Festung mit den abenteuerlichsten Waffensystemen ausstatten und sich so für alle Eventualitäten wappnen. Auf einem ganz ähnlichen Konzept bauen auch die HAND-Programmierer auf: Die „Zubehör-Liste“ enthält in erster Linie jene Accessoires, die weit über die sonst üblichen Alufelgen, Lederlenkräder und Nebelschlußleuchten hinausgeht. Motor, Bremsen, Fahrwerk, Reifen, Kühlung und Panzerung können in jeweils fünf Stufen upgedatet werden. Ebenfalls erhältlich ist eine umfassende Defensiv-/Offensiv-Ausstattung, die es in sich hat: Öl, Sprengsätze, Nägel und Reifenmesser gehören dabei noch zu den harmloseren Möglichkeiten. Richtig zur Sache geht's erst, wenn Sie auf der Kühlerhaube ein Maschinengewehr montieren oder sich Ra-



In der Tuning-Werkstatt baut man Ihrem Wagen gegen Bares die sonderbarsten Waffensysteme ein oder verhilft dem Motor zu mehr Power.



Nur zwei von insgesamt über 80 verschiedenen Fahrzeug-Designs.

hnung

keten an die Karosserie schnallen. Ein beherzter Druck auf den Joystick-Button im richtigen Augenblick dürfte Ihren Rivalen zumindest vorübergehend gehörig aus dem Konzept bringen. Der Einsatz solcher Hilfsmittel ist allerdings nicht ganz unproblematisch: Die Gegner sind extrem nachtragend und werden sich zum gegebenen Zeitpunkt für Ihre Untaten rächen.

Mit List und Tücke

Auf dem Programm stehen insgesamt sechs Rennstrecken, die in Sachen Abwechslung allemal mit Bleifuß 2 mithalten können. Unter anderem werden Sie an ägyptischen Pyramiden vorbeidonnern, durch eine Großstadt mit Brücken und Hochhäusern rasen oder sich über einen verschneiten Alpenpaß kämpfen. Der Untergrund paßt sich der Umgebung an; mal driften Sie durch sandige Kurven, ein andermal schlingern Sie unkontrolliert über Eisflächen oder rumpeln durch tiefe Schlaglöcher, wie man sie auf Deutschlands Autobahnen kennen- und schätzengelernet hat. Für zusätzlichen Nervenkitzel sorgen etliche Schikanen, die die Designer hinterhältigerweise auf die Tracks verteilt haben. Loopings, Steilkurven, Röhren, „Korkenzieher“ und Sprungschanzen haben es in sich: Sollte Ihr Vehikel beispielsweise bei der Einfahrt in einen Looping nicht die nötige Geschwindigkeit aufweisen, könnte es ein paar Meter weiter ein kleineres Problem geben, wie Ihnen der Physik-Student aus der Nachbarschaft glaubhaft bestätigen wird.

Auf Touren gekommen

Deutschlands Programmier-Elite macht offenbar Ernst: Kaum hat man sich an eine der momentan besten 3D-Grafik-Engines im Action-Bereich gewöhnt (zu bestaunen in Blue Bytes Schleichfahrt), schon heizt Magic Bytes hinterher und tendiert mit der spielbaren Preview-Version bereits verdächtig in Richtung „Bleifuß 2-Killer“. Denn insbesondere in technischer Hinsicht läßt Magic Bytes die Konkurrenz allenfalls am Auspuff schnuppern - kein Wunder, wenn man bedenkt, daß HAND a) komplett unter Windows 95 im HiColor-Modus läuft, b) auch auf einem handelsüblichen Pentium 120 bereits eine beeindruckende Performance abliefern und c) auch Direct 3D unterstützen wird. Mehrere Kameras (u. a. von schräg oben auf das Heck blickend) zeigen das Rennen aus den bekannten Arcade-Perspektiven à la Daytona USA. Ein besonderer Leckerbissen erwartet jene Piloten, die auf Multiplayer-Features Wert legen. Wer Zugriff auf ein Netzwerk hat, darf zusammen mit sieben weiteren Teilnehmern an den Start gehen; daneben sind selbstverständlich auch nervenaufreibende Duelle mittels der Modem-/Nullmodem-Option möglich. Besonderer Bedeutung kommt im Mehrspieler-Betrieb auch dem Funksystem zu; mit Fix-&-Fertig-Samples läßt sich der psychische Druck auf die Gegner erhöhen. Den akustischen Teil bestreiten eine Reihe kerniger Soundtracks im



Sprung ins Ungewisse: Wer auf der Sprungschanze nicht genau die Spur hält, rauscht im ungünstigsten Fall in die Hausdächer am Straßenrand.



Sightseeing-Tour à la Have A N.I.C.E. Day: Abseits der Rennstrecke grüßen markante Bauwerke wie die ägyptische Sphinx.



Wir sind nicht allein: Auf Brücken und hinter Absperrungen verfolgen wahre Zuschauer-Massen die dramatischen Ereignisse auf der Piste.

Rock-/Heavy Metal-Format sowie ein Rennkommentator, der die spektakulärsten Szenen (Überschläge, Crashes etc.) mit entsprechenden Bemerkungen garniert.

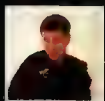
Petra Maueröder ■

RELEASE	
Genre	Rennspiel
Hersteller	Magic Bytes
VERÖFFENTLICHUNG	
November 1996	

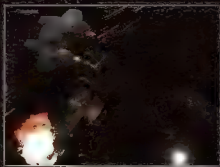
Dieser Trip lohnt sich

"Privateer 2: The Darkening hat das Zeug,
zum besten Origin-Spiel in diesem
Genre zu werden."

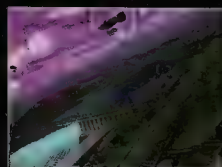
PC Action 9/96



Mit JÜRGEN PROCHNOW, CLIVE OWEN, MATHILDA MAY, JOHN HURT, DAVID WARNER, BRIAN BLESSED UND CHRISTOPHER WALKEN ALS
HASSAN. CASTING JEREMY ZIMMERMAN. SCHNITT ANDY WALTER. MUSIK RAY SHULMAN. BILD REX MAIDMENT. DREHBUCH DIANE DUANE.
WEITERE DIALOGE PETER MILLIGAN. PRODUZENT DAVID HARRINGTON. REGIE STEVE HILLIER. Co-PRODUZENT NICHELE CAMARDA.



Ein episches Adventure, das drei detaillierte Planetensysteme umspannt. Auf der Suche nach Ihrer verlorenen Identität erkunden, erkaufen und erkämpfen Sie sich Ihren Weg auf der dunklen Seite des Universums.



Werden Sie mit einem blauen Auge davonkommen?



PRIVATEER[®] 2 THE DARKENING[™]



<http://www.ea.com>

Exklusiv-Vertrieb durch HINGSOFT, Tel.: 0 24 08/94 10, Fax: 0 24 08/94 16 44, Electronic Arts Hotline: 0 24 08/9 40-5 55.

© 1999, Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Privateer 2 ist ein eingetragtes Warenzeichen von Electronic Arts Inc. Privateer 2 ist ein eingetragtes Warenzeichen von Electronic Arts Inc.

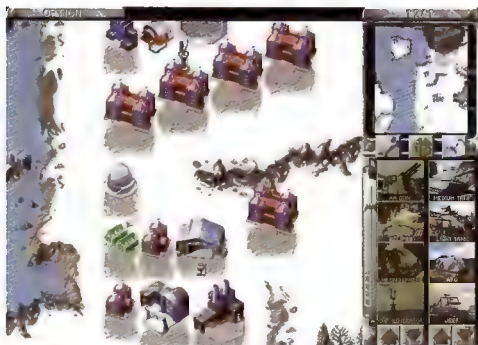




Nur die wenigsten Softwareschmieden verstehen es, Spiele zu schaffen, die als Wegbereiter für ein ganzes Genre gelten. Ganz dicht hinter id Software sind sicherlich die Westwood Studios zu nennen, deren Echtzeit-Strategiespiel **Command & Conquer 1995** buchstäblich wie eine Bombe einschlug. Seit einigen Monaten spekuliert die ganze Branche über eine Fortsetzung des erfolgreichsten Spiels des letzten Jahres. Jetzt endlich ist es raus: **Alarmstufe Rot** kommt definitiv noch im November. Wir hatten schon einige Wochen vor dem Stichtag das Vergnügen, eine fast fertiggestellte englische Version des Weihnachtshits komplett durchspielen zu können.

Command & Conquer: Alarmstufe Rot

Roter November



Ein großes Plus für das erweiterte Sichtfeld im SVGA-Modus! Unter Win 95 hat man die Wahl zwischen den Auflösungen 640x480 und 640x400.

Nach einem dermaßen großen Erfolg, wie er dem Tiberium-Konflikt beschieden war, ist es sicherlich nicht leicht, einen würdigen Nachfolger zu entwickeln. Allein die Wahl der Hintergrundstory stellte Westwood schon vor gehörige Probleme: Alle begeisterten C&C-Spieler erwarteten völlig neue Einheiten und andere Gebäudearten. Um wie viele Jahrhunderte sollte die Uhr also nach vorne gedreht werden, damit Ionen-Strahl, Laser-Obelisk und Atombombe durch neuere,

noch modernere Waffensysteme ersetzt werden können? Die Designer entschieden sich für einen ganz anderen Weg: Anstatt Alarmstufe Rot zeitlich NACH C&C 1 anzusiedeln, verlegte man den Schauplatz in die Mitte unseres Jahrhunderts, spielte ein bißchen an den politischen Realitäten herum und schuf somit einen Nachfolger der thematisch eigentlich ein Vorgänger ist. In Alarmstufe Rot wird davon ausgegangen, daß Adolf Hitler niemals die Macht an sich reißen konnte. Das friedliche Deutschland ist Mit-



Die herumstehenden Benzinfässer sparen so manchen Schuß. Trifft man eines dieser Fässer, so explodiert der Rest in einer Kettenreaktion.

glied einer westlichen Allianz, die nur einen gewaltigen Feind kennt: das sowjetische Imperium mit seinem machthungrigen Diktator Josef Stalin.

Als Kane noch in den Windeln steckte...

...begab es sich, daß dieses fiktive Sowjetische Imperium ein europäisches Land nach dem anderen mit seinen Armeen überrollte. Als Stalin sich auch nach Deutschland einverleiben wollte, kam es zum Schulterschuß der Westmächte. England, Deutschland, Frankreich sowie einige Mittelmeerstaaten stellten ein gemeinsames Heer auf, das diesmal quasi die Rolle der GDI-Truppen innehat. Daß die Sowjettruppen so richtig böse Burschen sind, die das Mitleid des Spielers erst gar nicht verdienen, wird von Anfang an klar gemacht: In ihrem Angriffskrieg walzt die Rote Armee ganze Dörfer nieder, entführt hochrangige Wissenschaftler (unter anderen Albert Einstein) und schreckt auch vor dem Einsatz international geachteter Waffen nicht zurück. Wie schon im ersten Teil kann sich der Spieler trotzdem frei zwischen den beiden gegensätzlichen Kampagnen entscheiden - entweder er hilft, die Sowjets wieder aus Europa zu verdrängen, oder er strebt unter Stalins Kommando nach der Weltherrschaft. Ganz gleich, welche Seite er wählt, es erwarten

ihn auf beiden Seiten 14 Missionen, gegen die manche Aufträge aus C&C 1 so einfach wie ein Kinderreim wirken.

Des Hobby-Generals neue Spielzeuge

Hat man sich schon bei der Wahl des Story nicht an die tatsächlichen geschichtlichen Gegebenheiten gehalten, so tut man dies bei der Zusammenstellung der rund 50 Waffensysteme noch weniger. Während die neuen See-Einheiten (Kanonenboot, U-Boot, Schlachtschiff usw.) noch einigermaßen zum technischen Stand der 40er Jahre passen, wird der Luftraum über Europa von feinstem High-Tech beherrscht. Mit Raketen bewaffnete Hubschrauber und MiG-Jets lassen sich rein gar nicht mit dem Geschichtsunterricht vereinbaren. In den künstlerischen Freiraum der Designer fallen wohl auch Sci-Fi-Technologien wie der Gap Generator (macht das umliegende Gelände für den Gegner unsichtbar) oder die Tesla-Coil (eine Art „Obelisk des Lichts“ mit tödlichen Elektroblitzen). Insgesamt stehen auf jeder Seite mehr als 20 verschiedene Einheiten zur Verfügung, die größtenteils ganz neu entworfen wurden. Die wegen ihrer Einfaltigkeit am häufigsten kritisierte Einheit - der Tiberium-Sammler - ist auch diesmal wieder zu finden - allerdings in leicht abgeänderter Form. Da das Gewächs Tiberium

Karten selbst gemacht



Beim Karten-Editor haben sich die Designer nahezu selbst übertroffen. Analog zum Spiel liegen der Verkaufsbox jeweils ein DOS- und Windows-95-Editor bei, mit denen eigene Multiplayer-Karten gestaltet werden können. Bei der Anzahl der Werkzeuge war Westwood keineswegs knausig: unzählige verschiedene Terraintypen, Küstenstreifen, Bäume und Felswände können auf einer leeren Karte platziert werden. Die Bedienung der Windows 95-Version des Karteneditors ist einfach und sehr komfortabel. Wer selbstgestaltete Multiplayer-Karten mit Freunden tauschen will, hat durch die entsprechende Schnittstelle im Programm jetzt auch diese Möglichkeit.

in der Mitte des 20. Jahrhundert auf unserem Planeten noch nicht ansässig war, widmen sich die Sammler diesmal dem Erz-Abbau, welches wieder in rauen Mengen auf vielen Karten verstreut ist und in sogenannten Erz-Raffinerien in bare Münze umgewandelt wird. Die derart gewonnenen Finanzmittel werden in die Entwicklung neuer Technologien oder den Bau von Einheiten ge-

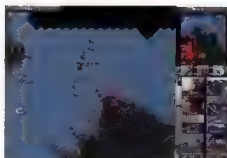
steckt, die dann zur Erfüllung des jeweiligen Missionsziels in die Schlacht geschickt werden.

Die Aufträge - verschärft oder verbessert?

Oberflächlich gesehen sind die Unterschiede zum Tiberium-Konflikt nicht allzu groß: Nach wie vor zielt das Bau-Menü mit dem Radarschirm das rechte Viertel



Die Zwischensequenzen könnten aus einem militärischen Werbefilm stammen. Neben dem Kriegsgerät wurden natürlich auch Schauspieler gefilmt.



Vier YAKs im Angriffsflug auf eine See-Einheit. Luft- und Seeschlachten sind jetzt wichtiger Spielbestandteil.



Auch wieder dabei: die Winterschichten aus C&C: Tiberium-Konflikt erstrahlen im neuen SVGA-Glanz.



Unserer Meinung nach arg überschätzt wurden die beiden Indoor-Level. Das mühsame Absuchen des Atomkraftwerks ist nicht jedermanns Geschmack



Lieber tot als rot? Anscheinend schon, denn an den Sowjets wird in der Story kein gutes Haar gelassen.

des Bildschirms, während man den einzelnen Einheiten links im Spielfenster direkte Marsch- oder Angriffsbefehle erteilt. Ebenfalls beibehalten wurden die alten Tastatur- und Mausbefehle, die sich im Genre der Echtzeit-Strategiebefehle inzwischen zu einem inoffiziellen Standard gemauert ha-

Multiplayer-Modi














Deutliche Veränderungen erfuhr Command & Conquer bei den Multiplayer-Möglichkeiten: Anstatt vier können sich jetzt acht Mitspieler im Netz bekriegen. Wer ein Nullmodem-Kabel und zwei Rechner besitzt, findet auch diesmal wieder zwei unabhängig lauffähige CD-ROMs in der Packung. Der Clou ist wohl das Zusatzprogramm Westwood-Chat, mit dem sich eine Internet-Verbindung zum Westwood-Server herstellen läßt (Internet-Zugang vorausgesetzt), wo stündlich Hunderte von C&C-Spielern auf Kontrahenten warten. Ein Menge Spielspaß steckt auch im neuen Skirmish-Modus: Wer auch Multiplayer-Feeling haben möchte, ohne ein Modem oder Netzwerk zu besitzen, kann jetzt gegen computergesteuerte Feldherren antreten, die sich ganz ähnlich verhalten wie menschliche Kontrahenten und - taaaa! - sogar eigene Basen bauen. Wer alle Missionen durchgespielt hat, hat somit jederzeit die Möglichkeit, ein schnelles Spiel „zwischen durch“ zu starten.

ben: Ein einzelner Mausklick oder ein Auswahlrahmen aktiviert eine oder mehrere Einheiten, und ein weiterer Klick auf eine freie Stelle auf dem Spielfeld bzw. auf eine feindliche Einheit gibt den Marschbefehl. Als reines Gerücht erwies sich darüber hinaus der versprochene Patrouille-Befehl

und die Möglichkeit, den Einheiten neuerdings verschiedene Wegpunkte von A nach B zuzuweisen, die zumindest in unserer Testversion noch nicht enthalten waren. Die wichtigste Veränderung im Spieldesign ist wohl der stark überarbeitete Missionsaufbau. Galt es früher oft einfach

Truppen der Alliierten

Diese und die folgenden Tabellen geben Ihnen eine Übersicht aller Truppen und Gebäude. Da sich das Spiel zum Redaktionsschluß noch im Bug-Fixing (Fehlersuche und -behebung) befand, können sich geringfügige Änderungen an den abgedruckten Werten ergeben. Außerdem standen die deutschen Bezeichnungen vieler Truppenteile noch nicht endgültig fest - auch hier kann die Endversion einige Änderungen aufweisen.

	EINHEIT	TECH-LEVEL	KOSTEN	AUFGABE/BEWAFFNUNG	
 Erzsammler	Mech. Landeinheiten				 Mobiler Gap Generator
	Erzsammler	1	1400	Erzgewinnung	
	Jeep	3	400	M60-Maschinengewehr	
	Minenfahrzeug	3	800	Auslegen von Landminen	
	Leichter Panzer	4	600	75 mm-Kanone	
	BMT	5	700	M60-Maschinengewehr	
	Mittlerer Panzer	6	800	90 mm-Kanone	
 Mobile Artillerie	Mobile Artillerie	8	450	155 mm-Kanone	 Mobiler Bauhof
	Mobiler Gap-Generator	15	600	Störung des feindlichen Sichtbereichs (Nur Multiplayer)	
	Mobiler Bauhof	15	5000	Gründen einer Basis	
 Minenfahrzeug	See-Einheiten				 Kanonenboot
	Transportschiff	1	300	Transport von bis zu 5 Einheiten	
	Kanonenboot	5	300	2"-Kanone	
	Zerstörer	7	500	Stinger-Raketen	
 Mittlerer Panzer	Schlachtschiff	10	2000	2 x 8"-Kanone	 Zerstörer
 Cyborg-Schütze	Cyborg-Einheiten				 Transportschiff
	Schütze	1	100	M1-Carbine-Maschinengewehr	
	Rak-Zero	2	160	Raketenwerfer	
	Sanitäter	2	1000	„Heil“ verwundete Cyborgs	
	Ingenieur	5	500	Zerstören/Einnehmen von Gebäuden	
	Spion	6	500	Informationen über den Feind einholen	
	Dieb	15	500	Entwendet Credits aus gegnerischen Anlagen	
 Tanya	Tanya	15	500	Scharfschützen-Spezialeinheit	 Dieb
 BMT	Luft-Einheiten				 Ingenieur
	Helikopter „Longbow“	10	1200	2 x Hellfire-Raketen	
	Transport-Hubschrauber	15	800	Transport von bis zu 5 Einheiten	



So gut die Verteidigung dieser Basis auch aussieht - die beiden Tesla-Spulen in der oberen Bildmitte geben den Sowjet kaum Schutz vor Angriffen.

nur, im Wetlauf mit dem Gegner eine Basis zu errichten und selbige anschließend mit seinen Armeen zu überrennen, so bestehen jetzt viele Missionen aus Aufgaben mit mehreren Teilzielen. In einem typischen Auftrag (Alliierten-Mission Nummer 5) muß der Spieler mit einem Spion zunächst einen LKW stehlen, der es ihm ermöglicht, ungesehen in eine sowjetische Basis einzudringen. Dort wartet die Spezialagentin Tanya - die neue Version des „Commandobot“ - bereits auf ihre Befreiung. Tanya zerstört anschließend im Alleingang einige wichtige Gebäude und entkommt mittels eines Transport-Helikopters. Wenige Augenblicke

später treffen weitere Truppen ein, die der angeschlagenen Basis den Rest verpassen sollen. Ähnlich interessant wurden diesmal fast alle „Einzelkämpfer-Missionen“ gestaltet, in denen der Spieler keine eigene Basis errichtet, sondern mit einigen wenigen Truppen auskommen muß. Die Begleitung eines Sanitäters beispielsweise erlaubt es Tanya in einer anderen Mission, ihre Lebensenergie ständig wieder aufzufrischen, falls sie einmal unter Beschuß geraten ist. Als eine Art willkommene Abwechslung zum Basis-Bauen sind wohl auch diejenigen Missionen zu sehen, bei denen der Spieler mit einigen Fußsoldaten unter Zeitdruck

Liebe C&C-Designer,

erstmal vielen Dank dafür, daß Ihr uns schon Wochen vor Veröffentlichung Eures Spiels eine fast fertige Version von Alarmstufe Rot zugeschickt habt. So viel Spaß wir mit diesem schönen Stück Software auch hatten - uns sind trotzdem einige Ungereimtheiten aufgefallen, die in der Verkaufsversion nicht mehr enthalten sein sollten. Wir wissen natürlich, daß Ihr Euch noch mitten im Bug-Fixing befindet und sind uns bewußt, daß die deutsche Version wieder mal ein bißchen anders aussehen wird. Trotzdem haben wir Euch eine kleine (unvollständige) Liste von Dingen zusammengestellt, die uns nicht gefallen haben. Unsere stattdliche Wertung von immerhin 90% setzt voraus, daß diese Probleme noch behoben werden:

- **Schwierigkeitsgrad:** Es kann nicht sein, daß vereinzelte Missionen selbst im untersten Schwierigkeitsgrad quasi nicht zu schaffen sind. Wer als Schwierigkeit „Very Easy“ einstellt (was die meisten Einsteiger wohl tun werden), sollte vom Computer auch entsprechend fair behandelt werden.
 - **Künstliche Intelligenz:** Wie war das mit den Sammlern? Sollten die nicht ein bißchen mehr Grips bekommen? In der uns vorliegenden Vorabversion verhielten sich die Erz-Sammler nicht viel überlegen als im Tiberium-Konflikt. Einerseits blockierten sich Sammler und andere Einheiten in Engstellen innerhalb der Basis noch viel zu oft, was den gesamten Geldfluß kurzzeitig zum Erliegen brachte. Andererseits sahen sich diese Fahrzeuge selbst immer noch als eine Art Kanonenfutter.
 - **Ausbalancierung der Einheiten:** So schön und innovativ die Verteidigungsvorrichtungen „Tesla-Coil“ und Flammenwerfer auch sein mögen, so kurz war die Freude, die wir damit hatten. Keine noch so lange Reihe dieser sowjetischen Bauwerke hielt einem mittleren Angriff der Alliierten stand. Bedenkt man Preis und Energieverbrauch der beiden Geräte, so erwartet man sich eine bessere Panzerung oder eine höhere Reichweite.
- Über die anderen kleinen Bugs, wie gelegentliche Abstürze im Multiplayer-Modus, wißt Ihr wahrscheinlich selbst Bescheid - schließlich seid Ihr ja auch begeisterte Spieler. Unseren Lesern zuliebe werden wir die Verkaufsversion in einigen Wochen noch einmal unter die Lupe nehmen. Falls sich gravierende Veränderungen ergeben, können wir uns durchaus vorstellen, die Wertungsmesslatte ein weiteres Mal anzulegen.

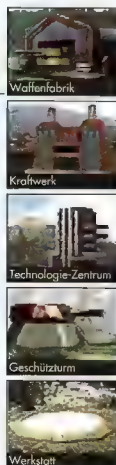
Mit freundlichen Grüßen,
Die PC-Games-Redaktion

Gebäude der Alliierten

Wer Command & Conquer bereits gespielt hat, wird hier einige altbekannte Gebäude wiederfinden. Vor allem auf Seiten der Alliierten waren die Änderungen nicht allzu einschneidend.



BEZEICHNUNG	TECH-LEVEL	KOSTEN	AUFGABE/BEWAFFNUNG
Bauhof	1	5000	Produziert Gebäude
Erz-Raffinerie	1	2000	Verwandelt Erz in Credits
Silo	1	150	Speichert Erz
Kraftwerk	1	300	Versorgt Basis mit Energie
Kaserne	1	300	Herstellung von Cyborg-Einheiten
MG-Stellung	2	400	Basis-Sicherung
Versteckte MG-Stellung	3	600	Basis-Sicherung
Waffenfabrik	3	2000	Herstellung von Fahrzeugen
Schiffswert	3	650	Bauen / Reparieren von Schiffen
Radarzentrale	3	1000	Radar und Kommunikation
Werkstatt	3	1200	Reparatur beschädigter Fahrzeuge
Geschützturm	4	600	Basis-Sicherung
Flugzeug-Abwehr-Stellung	5	600	Basis-Sicherung
Technologie-Zentrum	7	1500	Voraussetzung für bestimmte Einheiten und Gebäude
Großkraftwerk	8	700	Versorgt Basis mit Energie
Helipad	10	1500	Hubschrauber-Landeplattform
Gap-Generator	10	500	Störung des feindlichen Radars



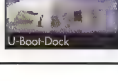
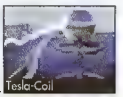
Gebäude der Soviets



Mit der Tesla-Coil und dem stationären Flammenwerfer haben die Sowjets zwei Verteidigungsanlagen in der Hand, die zwar gut aussehen, in unserer Vorabversion aber noch sehr leicht zu besiegen waren.



EINHEIT	TECH-LEVEL	KOSTEN	AUFGABE/BEWAFFNUNG
Bauhof	1	5000	Produziert Gebäude
Erz-Raffinerie	1	2000	Verwandelt Erz in Credits
Silo	1	150	Speichert Erz
Kraftwerk	1	300	Versorgt Basis mit Energie
Kaserne	1	300	Herstellung von Cyborg-Einheiten
Technologie-Zentrum	2	1500	Voraussetzung für bestimmte Einheiten und Gebäude
Hundehütte	2	200	Herstellung von Wachhunden
Waffenfabrik	3	2000	Herstellung von Fahrzeugen
Radarzentrale	3	1000	Radar und Kommunikation
Werkstatt	3	1200	Reparatur beschädigter Fahrzeuge
Flammenwerfer	4	600	Basis-Sicherung
U-Boot-Dock	5	650	Bauen/Reparieren von Schiffen
Tesla-Coil	7	1500	Basis-Sicherung
Großkraftwerk	8	700	Versorgt Basis mit Energie
Flugzeug-Abwehr-Stellung	9	750	Basis-Sicherung
Helipad	10	1500	Hubschrauber-Landeplattform
Eiserner Vorhang	15	2800	Tarnvorrichtung
Chronosphere	15	2800	Macht ganze Karte sichtbar



einen Befreiungsauftrag innerhalb eines gigantischen Gebäudekomplexes - genauer gesagt einem Atomkraftwerk - erfüllen muß.

Künstliche Intelligenz auf zeitgemäßem Niveau

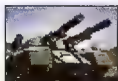
Eine gewisse Umstellung wird dem geübten C&C-Spieler mit

Alarmstufe Rot in jedem Falle zugemutet: Während man sich mit den neuen Truppen- und Gebäudearten schon binnen weniger Stunden angefreundet hat, sollte man die altbekannte „Eingraben-und-abwarten-Mentalität“ möglichst schnell ablegen. Das Programm steuert die feindlichen Einheiten bedeutend geschickter

und intelligenter als im Vorgängerspiel. Altbewährte Tricks, wie das Errichten einer Sandsack-Barriere, möglichst weit vom eigenen Lager entfernt, funktionieren jetzt nicht mehr. Zum einen ist dieser Umstand dem gut durchdachten Karten- und Missions-Design zuzuschreiben, zum anderen aber sicherlich auch der höheren

Künstlichen Intelligenz. Nicht selten kommt es jetzt vor, daß der Computer dem Spieler mittels der neuen Diebes-Einheit das Geld aus den Gebäuden stiehlt oder ihm mit Hilfe von Ingenieuren ganze Gebäude sprengt bzw. entert. Auch die Einführung der neuen Luft- und See-Einheiten zwingt zur Umgewöhnung.

Einheiten der Soviets



EINHEIT	TECH-LEVEL	KOSTEN	AUFGABE/BEWAFFNUNG
Mech. Landeinheiten			
Erzsammler	1	1400	Erzgewinnung
Minenlegefahrzeug	3	800	Vernichten von Gelände
Schwerer Panzer	4	950	2 x 105 mm-Kanone
SCUD-Launcher	4	600	SCUD-Raketen
Mammut-Panzer	10	1500	120 mm Kanone, Raketenwerfer
Mobile Radar-Störeinheit	15	600	Störung des feindlichen Sichtbereichs
Mobiler Bauhof	15	5000	Gründen einer Basis
See-Einheiten			
Transportschiff	1	300	Transport von bis zu 5 Einheiten
U-Boot	6	500	Torpedos
Cyborg-Einheiten			
Schütze	1	100	M1-Carbine-Maschinengewehr
Grenadier	1	160	Handgranaten
Wachhund	2	200	Bewacht selbständig ein Areal
Flammenwerfer	2	300	Flammenwerfer
Ingenieur	5	500	Zerstören/Einnehmen von Gebäuden
Luft-Einheiten			
YAK-Angriffsflugzeug	1	800	2 x Maschinengewehr
MiG-Angriffsflugzeug	10	1200	2 x Maverick-Rakete
Helikopter „Hind“	10	1200	Maschinengewehr
Transport-Hubschrauber	15	800	Transport von bis zu 5 Einheiten



Philishave

Du trägst doch
auch nicht
irgend-
eine **Jeans** ...



NEU



33 zeitgemäße Zeitanzeiger!



Anrufen. Antworten. Gewinnen.
Teilnahmeschluß für die Verlosung: 31.12.1996.
Hotline 01 80/5 35 67 67

Philishave Reflex Action

Ein Rasierer muß gründlich sein. Gut.
Er muß sanft zur Haut sein. Auch gut.
Und sich flexibel anpassen. Sehr gut -
schließlich ist nicht jedes Gesicht gleich.
Und wenn er dazu noch gut aussieht ...

Let's make things better.



PHILIPS



Auch hier helfen die Benzinfässer, einige Gegner aus dem Weg zu räumen. Sparsamkeit ist in den meisten Aufträgen ohne eigene Basis oberstes Gebot.

Während sich die Landeinheiten in Stärke, Panzerung und Reichweite nicht großartig von den bekannten NOD- und GDI-Truppen unterscheiden, stellen die fünf neuen Bootstypen selbst den besten Basis-Manager vor schier unlösbare Probleme: Am empfindlichsten trifft jeden russischen General wohl die zerstörte sowjetische Schlachtschiff auf Seiten der Alliierten, das mit seiner gewaltigen 8-Zoll-Kanone noch aus kilometerweiter Entfernung jedes sowjetische Gebäude in Schutt und Asche verwandelt. Das rote Gegenstück zu der alliierten Flotte sind torpedoträchtige U-Boote, die nur im Augenblick der Schußabgabe für den Feind sichtbar sind. Doch selbst gegen die ist bereits ein Kraut gewachsen: die

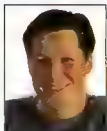
Sonar-Anlage der Westmächte sorgt wieder für Ausgewogenheit. Alles in allem haben die Seestreitkräfte eine absolute Schlüsselrolle inne: Einige Aufträge, wie etwa die Eroberung einer benachbarten Halbinsel, lassen sich ohne eine schlagkräftige Flotte mit zahlreichen Transportschiffen erst gar nicht bewältigen. Aus C&C 1 zur Genüge bekannt sind die mit Raketen bewaffneten Helikopter, denen auf Sowjet-Seite zwei weitere Flugzeuge zur Seite gestellt wurden. Während die YAK-Propellerflugzeuge mit ihren schwachen Maschinengewehren wohl eher als Verzierung gedacht sind, stellen sich die mit Maverick-Raketen bewaffneten MiGs als ernsthafte Bedrohung für westliche Gebäude und Fahrzeuge heraus.

Zwei Versionen?



Haben Sie schon von C&C 1 für Windows 95 gehört? Es stimmt tatsächlich, daß Westwood die alte Version noch einmal aufpupelt und als 32 Bit-Version neu auf den Markt bringt. Bei Alarmstufe Rot wird die 32 Bit-Version des Spiels allerdings gleich mitgeliefert. Die Entscheidung, welche der beiden Versionen installiert wird, hat dabei weitreichendere Konsequenzen, als man anfangs annimmt. Lediglich die Windows-95-Variante unterstützt das wichtigste neue Feature, nämlich SVGA-Grafik mit 640 x 480 oder 640 x 400 Bildpunkten. Wer das Pech hat, sich aus technischen Gründen mit der DOS-Version begnügen zu müssen, hat spürbare Nachteile. Da nämlich viele Missionen auf die neue Kartengröße ausgerichtet sind, steigt der Schwierigkeitsgrad hier noch einmal deutlich an.

Statement



Trotz neuer Einheiten, trotz neuer Story und trotz neuer Missionen: Command & Conquer: Alarmstufe Rot bringt den Spielspaß, den man vom Vorgänger gewohnt ist. Neben den schwierigen neuen Aufträgen, die selbst für C&C-Experten eine echte Herausforderung sind, fällt vor allem das üppige Zusatzangebot auf: der Karten-Editor, der Skirmish-Mode für „Solo-Multiplayer-Spiele“, sowie die mitgelieferte Internet-Anbindung sind wichtige Features, die von vielen Spielern gefordert wurden. Raum für echte Innovationen blieb den Designern aufgrund der zahlreichen Detailverbesserungen wohl nicht. Genau das macht die Entscheidung für erklärte C&C-Freaks aber um so leichter. Wer den Tiberium-Konflikt mit Begeisterung gespielt hat, kann auch diesmal quasi blind zugreifen. Ein leistungsfähiger PC mit Windows 95 gehört allerdings zu unserer empfohlenen Grundausstattung. Wer Alarmstufe Rot als DOS-Version in normalem VGA spielt, kann dem Spiel bei weitem nicht so viel Spaß abgewinnen wie der 32 Bit-Version im neuen SVGA-Gewand.

Ein echter Leckerbissen: die Zwischensequenzen

Fast berichtigt waren die phantastischen, teilweise gerenderten, teilweise gefilmten Zwischensequenzen, die in C&C für den thematischen Zusammenhalt der einzelnen Missionen sorgten. Auch diesmal werden die Mühen des Spielers mit spektakulären Explosions- und Sprengszenen belohnt. Einige der gezeigten Videoclips könnten fast schon den Werbevideos einer deutschen Panzerschmiede entstammen. Zahlreiche Schauspieler vermitteln die Rollen von historischen Persönlichkeiten wie etwa Josef Stalin recht glaubwürdig - wir trauten unseren Augen nicht, als im fünfminütigen Vorspann sogar eine Szene mit dem jungen Adolf Hitler auftauchte.

Glücklicherweise hat Westwood dieses heikle Thema aber nicht weiter aufgegriffen und begnügte sich damit, den künftigen Gewaltherrscher in einer Art Dimensionstor für immer verschwinden zu lassen. In puncto Grafik hat Westwood den Wunsch vieler Spieler nach einem SVGA-Modus erhört und präsentiert das Spiel nun in einer Windows 95-Version mit 640 x 480 Bildpunkten (siehe Kasten „Zwei verschiedene Versionen?“). Durch die neue Missionsstruktur mit den deutlich größeren Spielfeldern wurde dies auch dringend nötig. Besondere Beachtung verdient auch diesmal wieder der fetzige CD-Soundtrack, der das Spielgeschehen mit teils rockigen, teils industrial-orientierten Musikstücken begleitet.

Thomas Borovskis ■

SPECS & TECHS

VGA/ Tastatur
SVGA/ Maus
DOS/ WIN 3.1/ Joystick
WIN 95/ SoundBlaster
HD 25 MB/ General Midi
CD 1300 MB/ Audio

REQUIRED
486DX/66, 8 MB RAM,
hardiespeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 120, 16 MB RAM,
Quad-Speed-CD-ROM

MULTIPLAYER
8 Spieler im Netz, 2 Spieler via Modem
oder Nullmodem, Internet-Funktion

RANKING

Echtzeit-Strategie	
Grafik	92%
Handlung	94%
Handlung	93%
Spielepaß	90%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Virgin/Westwood, St.
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

**Formula 1 GP2****The Need For Speed SE****Hol Dir Dein****Rennpaket für nur****129.-****Schleichfahrt*****Silent Hunter****Das Tauchpaket
für nur****119.-****Fire Fight****Gib's Dir:****Ballerpaket für nur****129.-**

AFTERLIFE	DV	75.-
AN 84 D LONGBOW	DV	75.-
AKTE PANDORRA	DV	75.-
ALIEN TRILOGY*	DV	85.-
ATF	DV	79.-
AZRAEL'S TEAR	DV	59.-
BAD MOJO	DV	75.-
BAPHOMET'S FLUCH	DV	69.-
BLEIFUSS 2*	DV	55.-
BUNDESLIGA MANAGER 97*	DV	69.-
CIVILIZATION 2	DV	75.-
COMMAND & CONQUER 2*	DV	89.-
CONQUEST OF THE NEW WORLD	DV	75.-
CRUSADER NO REGRET	DV	65.-
CYBERIA 2	DV	69.-
DACGENYALL*	DV	79.-
DER PLANER 2	DV	72.-
DESTRUCTION BERRY 2*	DV	75.-
GIARLO*	DV	79.-
DIE FUGGER 2	DV	75.-
DIE HARD TRILOGY	DV	75.-
DIE SIEDLER 2	DV	65.-
DUNGEON KEEPER*	DV	75.-
EARTH SIEGE 2	DV	79.-
ELISABETH I	DV	79.-
FI MANAGER 96	DV	65.-
F 22 LIGHTNING 2	DV	79.-
FABLE	DV	75.-
FIRE FIGHT	DV	69.-
FORMULA 1 GP 2	DV	69.-
FORMULA 1 GP 2	DV	95.-
GENE WARS	DV	75.-
HARDLINE	DV	59.-
HIND	DV	65.-
HUNG A	DV	55.-
LANDS OF LOAL 2*	DV	85.-
MECHWARRIOR 2 INTL. I.F.	DV	95.-

MEGA RACE 2	DV	59.-
MONSTER TRUCK*	DV	75.-
NASCAR 2*	DA	85.-
NHL HOCKEY 97*	DV	75.-
NORMALITY	DV	69.-
PRIMAVER THE DARKENING*	DV	69.-
RALLY RACING 97	DV	69.-
RETURN FIRE	DV	75.-
RIDDLE OF MASTER LU	DV	69.-
RIPPER	DV	69.-
ROAD RASH	DV	59.-
SCHLEICHFAHRT*	DA	79.-
SHATTERED STEEL	DV	69.-
SILENT HUNTER	DV	49.-
SILENT HUNTER	DV	65.-
SONIC PC	DV	59.-
SYNDICATE WARS*	DV	79.-
THE NEED FOR SPEED SE	DV	69.-
3 SKULLS OF THE TOLTECS	DV	79.-
TIME COMMANDO	DV	69.-
TORNSTRUCK	DA	75.-
VIRTUA FIGHTER	DA	75.-
WARCRAFT II	DV	75.-
WARCRAFT II EXP. PACK	DV	29.-
Z	DV	69.-
ZORK: NEMESIS	DV	79.-

DV: Deutsche Version
 EV: Englische Version
 DA: Engl. Spiel mit dt. Anleitung

Mit * gekennzeichnete Spiele
 erscheinen in den nächsten
 Wochen. Vorbestellung erwünscht!

BESTELLEN:**0180 5 130 530**

BORIS GAMES
 is a Trademark of
MIDIA PUBLISHING

Spezialpreisliste gegen
 Altersnachweis anfordern!

Irrtum
 vorbehalten.

**BORIS**

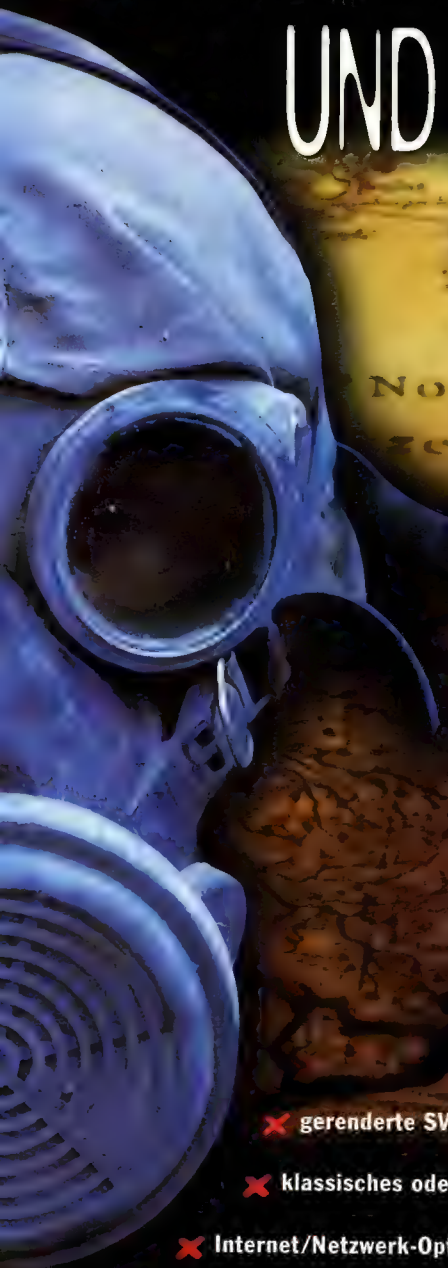
ROTE AMEISEN VERNICHTET



Ihr Auftrag: Befreien Sie besetzte Länder. Begeben Sie sich auf ein ungewisses Abenteuer. Führen Sie interaktive Schlachten, an Land und auf hoher See.

Zeigen Sie es Ihrem Gegner, wie es schon Napoleon tat. Um diesen Auftrag zu erfüllen, wird Ihnen einiges abverlangt. Dennoch, riskieren Sie's!

MAN MIT SPRAY. UND ROTE ARMEEN?



- ✗ gerenderte SVGA-Kampfszenen
- ✗ klassisches oder ultimatives Risiko
- ✗ Internet/Netzwerk-Option für bis zu 8 Spieler
- ✗ sofortiges Netzwerkspiel durch 2 CD-ROMs
- ✗ komplett in Deutsch



Privateer 2 - The Darkening

Dunkle Vergangen

Vetternwirtschaft ist im Softwarebereich ein eher seltenes Phänomen, schließlich kommt es hier auf Phantasie und Können an. Dennoch haben vermutlich verwandtschaftliche Grade Erin Roberts in die angenehme Lage versetzt, die von seinem Bruder Chris begonnene Weltraumsaga Privateer fortsetzen zu können. Mit Privateer 2 - The Darkening kann er nun zeigen, daß ein frischer Wind für so manche Überraschung gut ist.

Lev Arris ist ein Mann mit einer bewegten Vergangenheit. Als talentierter Raumschiffpilot lernte er bereits in jungen Jahren die gesamte Galaxis kennen und bewährte sich in so manchen Raumkämpfen. Sein einziges Handicap: er weiß von alledem nichts. Bei einem der äußerst selten gewordenen Abstürze eines Raumschiffs wurde Lev Arris als einziger Überlebender aus einer Überlebenskapsel geborgen. Offenbar wurde er vor über zehn Jahren in dieser Kapsel eingefroren, um ihn dann aufzutauen, wenn es für seine Knochenkrankheit eine Heilmethode gibt. Glücklicherweise können ihm die Ärzte helfen und ihn wieder auf eigene Füße stellen. Allerdings kann er sich an nichts erinnern, was vor zehn Jahren passierte, und auch die mysteriösen Umstände des Absturzes sind ihm völlig schleierhaft. Mit an Bord des abgestürzten Raumschiffs befand sich außerdem ein reicher Medizinar, der vor allem mit dem mächtigen Softwareunternehmen Richmond Intergalactic zusammenarbeitete. Um Lev Arris' Unglück zu vervollkommen, wird er aus dem Krankenhaus entführt und auf dem Planeten Hermes ausgesetzt. Da während dieser Aktion eine Menge Pflegepersonal das Zeitliche segnete, wird Lev bei späteren Besuchen im Hospital nicht gerade warm empfangen.

Leben als Freibeuter

Mit nur wenig Bargeld in der Tasche steht man nun also auf dem kleinen, dreckigen Raumbahnhof auf Hermes und muß



genheit

sich überlegen, was man denn nun mit seinem Leben anfängt. Da ein kleines Raumschiff angeboten wird, das gerade so ins Budget paßt, sollte man sich der Welt der Kampfpiloten anschließen, für die es in einem wenig friedlichen Universum immer etwas zu tun gibt. Wie schon im ersten Teil der Privat-er-Saga kann man sich auf eigene Faust aufmachen und durch Handel zu einem gewissen Reichtum zu kommen. Eher kämpferisch veranlagte Spielernaturen können sich auch als Begleitschutz für Transportschiffe, als Attentäter für Militär und Privatpersonen oder als Privatdetektiv engagieren lassen, auch als Freibeuter läßt sich Geld verdienen.

Neid und Mißgunst

Der Handel basiert wie üblich auf den Preisunterschieden zwischen zwei Orten. Das in Privat-er zugängliche Universum besteht aus ca. 50 Planeten und Raumstationen, die mit 35 unterschiedlichen Gütern handeln. An all diesen Orten lassen sich

Raumfrachter mieten, die sich - ausreichend Kleingeld vorausgesetzt - bis unter das Dach vollstopfen lassen können. Auf dem Weg zu einem Planeten, auf dem man sein Handelsgut verschern möchte, bleibt man allerdings nur in den seltensten Fällen unbehelligt: der Reichtum zieht Piraten an, die feigerweise nur in größeren Verbänden angreifen und daher ein gewisses fliegerisches Können vom Spieler verlangen. Die Schäden, die die Raumpkämpfe an dem eigenen Schiff verursachen, werden glücklicherweise zu einem gewissen Teil durch die Abschlußprämien wieder wettgemacht, welche die Raumpolizei auf die Piraten ausgesetzt hat. Allerdings verursachen auch befreundete Verbände gehörige Schäden am eigenen Schiff: gnadenlos machen sie Jagd auf Piraten, ohne Rücksicht auf im Weg stehende Freunde. Das wirklich Teure beim Weltraumhandel sind allerdings die Frachter, die man teils für mehrere Flüge buchen muß. Auf seinem Zielpunkten angekommen, muß man das öfteren feststellen, daß



Obwohl Raumschiffe manchmal den gesamten Bildschirm beanspruchen, leidet die Framerate kaum unter der detailreichen und bunten Grafik.

gesellschaftliche oder ökologische Ereignisse zu einem rapiden Preisverfall geführt haben und sich die eingekauften Waren nur mit Verlust verkaufen lassen. In einigen Fällen kann man diesen Überraschungen vorbeugen, da auf jedem Raumflughafen eine elektronische Zeitung über aktuelle Ereignisse berichtet und man durch diese Informationen gute Hinweise auf mögliche Geschäfte erhält.

In fremdem Namen

Um etwas schneller zu Geld zu kommen, kann man einen der öffentlich bekanntgemachten Aufträge annehmen. Dort wird beispielsweise ein Begleitschutz für wertvolle Frachten gesucht, ein Privatdetektiv, der ein entführtes Mädchen befreit oder ein Attentäter, der in einer Hit-and-Run-Mission eine Flotte von Raumschiffen zerstört. Je gefährlicher der Auftrag ist, desto mehr Geld läßt sich logischerweise damit verdienen. Der weitaus wichtigere Grund, sehr gefährliche Aufträge anzunehmen, liegt jedoch darin, daß man nur durch solche Missionen an vernünftige Waffen gelangt. Zwar lassen sich in allen Raumflughäfen nette Waffensysteme für sein Raumschiff kaufen, die wirklich schlagkräftigen Laser sind je-



An der Farbe der Schiffe läßt sich die Partei erkennen: Mafiosi der Vendetta präsentieren sich in Rot.



Die feindlichen Raumschiffpiloten kommentieren ihr eigenes Ende mit zum Teil sehr makabren Sprüchen.



Neben der riesigen Raumstation bliebe die feindliche Fähe ohne Cockpit-Instrumente fast unsichtbar.



Auch mit komplett aktivierten Cockpit-Instrumenten bleibt die Anzeige übersichtlich und gewährt freie Aussicht auf das Weltall.

doch nirgends käuflich zu erwerben. Um sich ein für solche Aufträge ausreichend starkes Schiff zulegen zu können, bedarf es jedoch einiger Geduld. Gut 100 einfache Aufträge oder ertragreiche Handelsflüge sind notwendig, um sich einen ausrei-

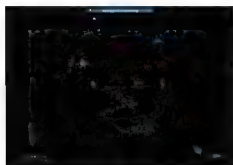


Im Laserhagel wird man von so manch fehlgeleitetem Strahl böse erwischt. Befreundete Verbände achten nicht auf ihre Verbündeten.

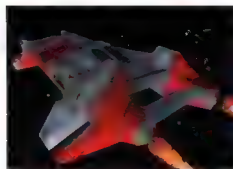
chend hohen Kontostand zu erarbeiten - schließlich zehren die unvermeidlichen Reparaturen am Schiff am Geldbeutel.

Aufrüstung

Hat man es endlich zu Wohlstand und Ansehen gebracht, kann man sein Schiff mit allerlei



Die in alle Richtungen drehbare 3D-Sternenkarte dient der automatischen und bequemen Navigation.

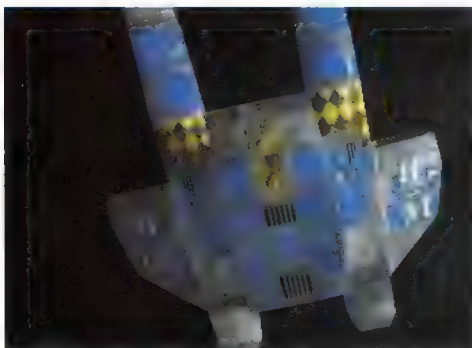


Natürlich wurde auch der Feuer-schweif des Nachbrenners nicht vergessen.



In gemütlichen Orten wie dieser Bar kann man mit so mancher zwielichtigen Gestalt Bekanntschaft machen.

hübschem Zubehör ausrüsten. Neben den üblichen Waffensystemen Laser, Fluxstrahlern und Raketen, von denen jeweils nur eine sehr geringe Anzahl am Schiff angebracht werden können, gibt es auch passive Systeme, die das Leben wesentlich einfacher machen: Laserkühleinheiten, Reparaturroboter und Schildverstärker sind noch die konventionelleren Zubehörteile. Mit einem Virustransmitter kann man beispielsweise über den Funkverkehr die gegnerische Elektronik lahmlegen, das Return-to-Sender-System schickt anliegende Raketen zurück zum Absender. Ein System, das man bisher hauptsächlich aus 2D-Ballerspielen als Power-Up-Gimmick kennt, ist die Atom-bombe: diese zerstört alle Schiffe (bis auf das eigene) in Reichweite und ist trotz der hohen Kosten eine gerngesehene Rettung in letzter Not. Auch für das Vernichten der riesigen Zerstörer sind sie die einzige wirkungsvolle Waffe. Da man den aktuellen Raumsektor nur verlassen kann, wenn keine feindlichen Schiffe mehr vorhanden sind (dies gilt für alle Parteien), ist es unumgänglich, sich auch mit den größten Schiffen anzulegen. Eigentümliches Ziel von Privateer 2 - The Darkening ist es, das Geheimnis seiner Herkunft zu lüften und den Hergang des



Durch geschickte Bemalung und die Berechnung des Lichteinfalls wirken die Raumschiffe sehr rund und „lebensecht“.

Absturzes zu untersuchen. Im Gegensatz zu den artverwandten Rollenspielen muß der Spieler in diesem Spiel jedoch keine Angst haben, den Handlungsstrang nicht zu finden. Auf den Reisen von Planet zu Planet kommt man mit einigen Personen ins Gespräch, und E-Mails erreichen den Spieler auf seinen Raumflügen (meist mitten im wildesten Kampfgeschehen). Auf diese Weise kommt man zwangsläufig in Kontakt mit der Story, ein planloses Umherfliegen ist nicht notwendig - wer möchte, kann das natürlich auch machen. Jede offene Vereinbarung und jeder zu erledigende Auftrag findet sich im Logbuch wieder, man weiß also jederzeit, was als nächstes zu erledigen ist. So muß man für einen dubiosen Waffenschleier (gespielt von Jürgen Prochnow) eine Ladung illegaler Waffen zu einer Rebellenorganisation transportieren oder eine ge-

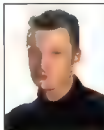
heimnisvolle Frau namens Tante Maria von einem Planeten schmuggeln. Die Anzahl der Missionen, die Bestandteil der Storylinie sind, liegt bei über 50 Stück, alleine die Videosequenzen belegen über 1.500 MByte auf den drei CD-ROMs.

Augenschmaus

Die Grafik von Privateer 2 basiert auf völlig neu geschriebenen Routinen, man mußte also von schlecht optimiertem Code und zahlreichen Kinderkrankheiten ausgehen. Überraschenderweise präsentiert sich die 3D-Engine des Flugteils als außerordentlich schnell und fehlerfrei: die SVGA-Grafik ist detailreich und farbenfroh, Clippingfehler und ähnliche Schwachpunkte moderner 3D-Engines sind nicht auszumachen, und auch die Kollisionskontrolle funktioniert einwandfrei. Eine halbwegs flotte Gra-

Statement

Ein Spiel wie Privateer 2 läßt sich nur schwer vergleichen. „Echte“ Weltraum-Actionspiele wie Wing Commander 3 haben abwechslungsreichere Missionen und Handelssimulationen informieren den Spieler besser über ökonomische Vorgänge. Dennoch erzeugt die Mischung aus beidem einen recht kurzweiligen Zeitvertreib mit einem etwas zu hohen Schwierigkeitsgrad. Vor allem aber die schnelle Grafik-Engine läßt Privateer 2 aus der Masse ähnlicher Spiele hervorstechen, selbst Besitzer älterer Rechner erhalten mit diesem Spiel einen gut spielbaren und technisch brillanten Genremix.



Noch mehr neue Features für noch weniger Geld!

1. **Neue Windows 95 Features:** Virtual Desktop Settings... Custom Font Size... Information Page... Desktop Navigator... MGA QuickDesk... MGA Monitor Property Sheet

2. **Neue Windows NT Features:** PixelTouch... Center Window... Mode Settings... Information Tab... About Tab... Configuration Tab... MGA QuickAccess...

3. **Plus neue Color Management durch Sonnetech's ColorInfo Color Management Utility...**

Gold in allen Disziplinen



ab DM 5~~XX~~-
ab DM 439,- (2 MB WRAM)
unverbindliche Preisempfehlung

Multimedia Upgrade-
Modul für Live Video-in-a-Window,
Framegrabbing und Hardware MPEG Playback:
MGA MediaXL-MPEG:
DM 649,-

Matrox Millennium

Die One-Board-Solution für Windows, Color, DTP, DIP, CAD, Multimedia, Spiele, Video Playback, 3D... & DOS

Matrox Millennium Hardware

- MGA-2064W Chip
- Window RAM (WRAM) Speicher
- 64-Bit Technologie
- PCI Bussystem
- 2 MB WRAM und 4 MB WRAM
- bis 8 MB WRAM aufrüstbar
- 220 MHz RAMDAC
- TrueColor bis 1600 x 1200
- 1920 x 1024 x 16-Bit
- Bildwiederholfrequenzen bis zu 200 Hz
- optimierte 32-Bit VGA für maximale DOS Performance
- Echtzeit 3D Hardware Beschleunigung:
- VESA DPMs, DDC-1, -2

Multimedia/Video & 3D

- Video Playback mit 30 Bildern p/Sek
- Software MPEG Beschleunigung
- Color Space Conversion & Scaling für Video Playback unter DCI
- 190.000 Gouraud-schattierte Dreiecke pro Sekunde
- Unterstützung der 3D API Industriestandards: Open GL, 3DR, HOOPS, Microsofts RealityLab & 3D-DDI
- MGA Multimedia SuperPack CD-ROM mit u. a. 3D FX von Asymetrix & NASCAR Racing von Papyrus



- Windows, real-time Windows NT, OS/2
- für AutoCAD, MicroStation

MGA PowerDesk/Windows

- Instant ModeSwitch
- PixelTouch
- QCDR
- Virtual Desktop bis zu 1600 x 1200
- VideoView
- Monitor Auswahl & Monitor Test
- Center Pop-Up & Center Window
- MaxView & PanLock
- QuickAccess
- 3D Screen Saver

Virtual Display für

- Windows NT, OS/2
- UMLX A-Windows, 3D-Studio & ...

DynaView/DOS

- 3D Viewer, Scroll & Zoom Bars
- Spy Glass View & Bird's Eye View
- Main Window & Text Window
- Iconic Menus & Tool Bars

AutoCAD/Windows

- 3D Viewer & Instant ModeSwitch
- Spy Glass View & Bird's Eye View

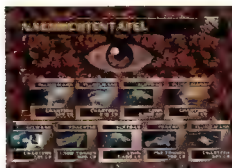
POWERED BY
MGA
64-BIT GRAPHICS

matrox

Weitere Informationen erhalten Sie bei: Österreich: Hayward 0662-85 29 29-0, Schweiz: Excom AG 01-782 21 11, Deutschland: Computer 2000 GmbH 089-74 94-0, Raab Karcher GmbH 02153-733-0, Magirus GmbH 0711-728 160, Macrotron AG 089-420 80
Matrox Electronic Systems GmbH: Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Hotline: 089-61 44 74 33, BBS/Mailbox: 089-614 00-91, Compuserve: GO MATROX



Per Taschencomputer bestimmt man seinen gewünschten Aufenthaltsort auf den Planeten.



Im Kleinanzeigenmarkt finden sich neben Frachtern auch Kampfaufträge und Flügelmänner.



Mit übersichtlichen 35 Warentypen kann man im Privateer-Universum sein Glück als Händler machen.

fikkarte vorausgesetzt, läuft Privateer 2 auch auf einem Pentium 90 absolut flüssig - die bislang von Origin-Produkten vorausgesetzten High-End-Rechner sind also nicht notwendig. Auch akustisch zeigt der Produzent

Werden Top-Piloten gesucht, verbirgt sich meist weitaus mehr Gefahr hinter einem Auftrag, als im Text angekündigt wird.



Erin Roberts, daß er nicht im Schatten seines berühmten Bruders stehen muß: spektakuläre Soundeffekte in Stereo geben dem Spiel eine spannende Atmosphäre und dem Spieler gute Orientierungsmöglichkeiten. Nur die Musikuntermalung ist etwas dürrig ausgefallen. Die wenigen sphärischen Klänge, die den Actionteil begleiten, vermitteln nicht einmal eine Melodie. Die Videos, die hauptsächlich dazu dienen, den Verlauf der Story zu dokumentieren, stehen akustisch besser da, ein Spielfilm hätte nicht besser vertont werden können. Für das Auge geben die Videos jedoch nicht ganz soviel her: da nur jede zweite Bildschirmzeile verwendet wird, entsteht ein Flimmereffekt; seltsamerweise stört dieser bei Privateer 2 weitaus mehr als bei anderen Spielen, die eine ähnliche Technik verwenden.

Gelungenes Debüt

Die Bedienung des Schiffes und der Menü-Oberflächen ist erfrischend einfach gelungen. Die Joysticksteuerung ist sehr exakt und dennoch nicht überempfindlich, von den zahlreichen belegten Tasten benötigt man nur wenige im Alltagsgebrauch, und auch das Cockpit ist nicht mit Informationen überfrachtet. Radar,



In der kostenlosen Datenbank kann man Forschungen über Firmen, Personen und Raumschiffe betreiben. Die Liste verlängert sich im Laufe der Zeit.

Schildstärke des eigenen und des gegnerischen Schiffes werden standardmäßig dargestellt, andere Fenster werden nur auf Abruf angezeigt und verschwinden nach einiger Zeit wieder, so daß der gesamte Bildschirm der Anzeige des Geschehens dient. Auch die sehr modischen Menüs, durch die man sich für Handel, Aufträge etc. hangeln muß, lassen den Spieler nie darüber im Unklaren, was er gerade macht. Mit Privateer 2 ist Erin Roberts ein mehr als solides Weltraum-Action-Spiel gelungen: die Weltraumsequenzen können sich durchaus mit dem ewigen Vorbild Wing Commander messen, zugunsten der Geschwindigkeit wurde nur auf unwesentliche Gimmicks verzichtet. Darüber hin-

aus ist die Story packend und umfangreich, knapp 1,5 Giga-Byte an Videos werden dem Spieler präsentiert. Die schauspielerischen Leistungen von Profis wie Jürgen Prochnow oder Clive Owen geben dem Spiel zusätzliches Flair. Ein wirkliches Manko ist nur der Handel, mit dem man sich zumindest am Anfang beschäftigen muß: da man nur wenig über das interstellare Preisgefüge weiß, fliegt man lange Zeit in der Gegend umher und versucht, einen Abnehmer für seine Waren zu finden. Die Aufträge jedoch, egal ob sie aus der Storyline kommen oder vom Programm generiert wurden, sind meist sehr anspruchsvoll und anfangs äußerst kurzweilig.

Harald Wagner ■

SPECS & TECS	
VEA Tastatur	
SVGA Maus	
DOSWIN 3.1 Joystick	
WIN 95 SoundBlaster	
HD 33 MB / General Midi	
CD 1711 MB / Audio	
REQUIRED	
Pentium 75, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
Pentium 133, 432 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM	
MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

RANKING	
Sci-Fi-Action	
Grafik	85%
	72%
Handling	85%
Spielspaß	84%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Origin
Prels	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Der Joker gewinnt immer



MATROX MYSTIQUE

ab DM 399,-
(2 MB SGRAM)

**Die komplette 3D Entertainment
und Multimedia Solution für zu Hause**

- MGA-10645G Chip
- 64-Bit Technologie
- PCI Bussystem mit Busmastering
- 2 oder 4 MB SGRAM Basisboard

- 2 MB aufrüstbar auf 4 MB SGRAM
- Bildwiederholfrequenzen bis zu 200 Hz
- TrueColor (bis 1280 x 1024 Pixel 4 MB)

- Beschleunigtes 3D-Hardware-Texture Mapping bis 25 Millionen Texteln
- Top Windows Performance mit 3D Power-Features

- Übertragendes Full Screen & Full Motion Video durch X und Y Interpolation
- Rekordverdächtige DOS Performance aufgrund 32-Bit VGA Core

Zusätzlich neue 3D Spiele, Software MPEG Player & 3D Web Browser auf CD-ROM:



POWERED BY
MGA
64-BIT GRAPHICS

Für weitere Informationen schicken oder faxen Sie diesen Coupon an Matrox GmbH:

Name, Vorname _____
Straße, Hausnummer _____
PLZ, Wohnort _____

matrox

Matrox Electronic Systems GmbH: Inselkammerstr. 8, D-52099 Unterbachem, Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Hotline: 089-61 44 74 33, BBS/Mailbox: 089-614 00 91, CompuServe: GO MATROX

© 1994 All rights reserved: Matrox, Matrox MGA

Bundesliga Manager 97

Oh, wie ist das schön...

Im DFB-Pokal von einem über sich hinauswachsenden Regionalligisten deklassiert, von den eigenen Spielern öffentlich gebrandmarkt, auf den Titelblättern der Sportgazetten regelmäßig verrissen und obendrein entspricht das Stadion nicht den jüngsten UEFA-Bestimmungen: Der Bundesliga Manager 97, Nachfolge des im Herbst 1994 erschienenen Bundesliga Manager Hattract, beantwortet existenzielle Fragen à la „Wie werde ich Ottmar Hitzfeld?“ und „Gibt es ein Leben nach dem Abstieg in die 2. Bundesliga?“.

Daran hat sich seit 1989 nichts geändert: Beim Bundesliga Manager sind Sie Hoeneß und Trapatto-



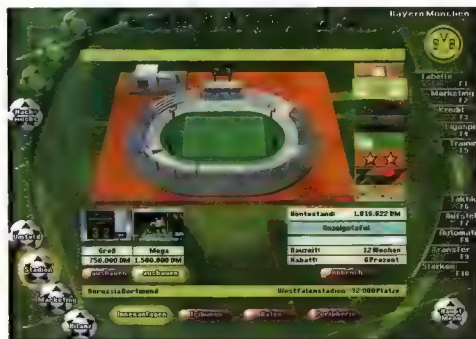
ni, also Manager und Trainer, in einem. Der entscheidende Fortschritt beim BM 97 besteht darin, daß Sie sich das Pro-

gramm neuerdings nach Ihren Vorstellungen einrichten können. Sie dürfen auch nur als Hoeneß auftreten

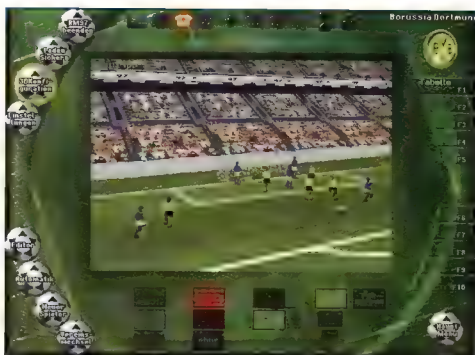
und den Sportbereich der erheblich erweiterten Automatik überlassen. Wen dagegen der Ausbau des Stadions nervt, verzichtet darauf dankend und konzentriert sich ausschließlich auf Training, Taktik und Aufstellung. Bereits ab der ersten Minute offenbart sich die Flexi-



Das Herzstück des neuen BM 97: Im Options-Menü können Sie Bereiche wie Werbung, Trainingslager oder Taktik vom Computer managen lassen.



Wie sieht mein zukünftiges Stadion aus? Schon während der Bauphase können Sie sich das spätere Erscheinungsbild der Sportarena zeigen lassen.



Die „3D Konfiguration“ erlaubt die Anpassung der 3D-Szenen an Ihren PC. Links oben im Fenster wird die zu erwartende Frame-Rate eingeblendet.

bilität des BM 97: Aus 1./2. Bundesliga, Regional- oder Oberliga wählen Sie Ihren Lieblings-Verein und steigen in einer beliebigen Liga ein - nichts spricht dagegen, die Frankfurter Eintracht oder Kaiserslautern in die Erstklassigkeit zu hieven oder sich mit Borussia Dortmund von der Oberliga aus hochzuarbeiten. Zusätzlich werden der Schwierigkeitsgrad, Komplexität und Manager-Name festgelegt; optional dürfen Sie Ihr eigenes Paßfoto als Manager-Portrait einbinden. Neben den nationalen Ligen werden auch sämtliche Pokalwettbewerbe durchlaufen: DFB-Pokal, Super-Cup, UEFA-Pokal, Pokal der Pokalsieger, Pokal der Landesmeister, Hallen-Masters und UI-Cup. Eine besondere Herausforderung erwartet all jene, die bei Europa- bzw. Weltmeisterschaften vorübergehend die Pflichten des Nationaltrainers wahrnehmen.

Echtheits-Zertifikat

Wie bei Software 2000 üblich, sind die Daten der deutschen Vereine und Kicker „echt“. Das gilt aus rechtlichen Gründen leider nicht für Teams aus Großbritannien, Italien, Holland und Spanien, auf die man beispielsweise im UEFA-

Cup trifft. Für den privaten Gebrauch können Sie die Daten aber problemlos via Editor abändern, der erstmals in der Geschichte des Bundesliga Managers von vornherein mitgeliefert wird. Und warum wurden keine originalen Spieler-Portraits eingebaut? Unbefriedigend, aber grausame Realität: mangels einer allgemeingültigen Lizenz hätte theoretisch jeder Bundesliga-Spieler gesondert um Erlaubnis gefragt werden müssen. Vom Funktionsumfang her erwartet Sie eine Fast-1:1-Kopie des BMH, ergänzt um Regeländerungen (3-Punkte-Regel, Auswechslungen), neue Bestimmungen (Bosman-Urteil), zusätzliche Turniere (z. B. der noch weitgehend unbekannte UI-Cup) sowie aktualisierte Vereins-Kader und Spieler-Werte. Die bedeutendsten Änderungen haben wir Punkt für Punkt in einer Tabelle aufgeführt.



Was ist in welcher Minute passiert? Die Sportschau berichtet umfassend über alle Begegnungen.

Das ist neu bei BM 97

Die wichtigsten Unterschiede zum Bundesliga Manager Hattrick im Überblick - plus eine streng subjektive Einschätzung, was sie dem Spieler wirklich bringen.

Neuerung	Nutzen
„Grafisches“ Verlegen von Spieltagen	●●
Aufstellung: Stufenlose Platzierung der Spieler möglich	●●●
Warnsymbole statt der bisherigen Warnlampen	●●●
Automatik-Funktionen: Aufstellung, Auswechslung, Taktik, Manndeckung, Training wie bisher plus Transfers, Verträge, Stadionausbau, Eintrittspreise, Werbung, Anlagen, Bilanz, Trainingslager	●●●
Benutzerführung: Gestrafftes Menü-/Iconsystem, individuelle Funktionstasten-Belegung	●●●
Berücksichtigung der geänderten UEFA-Transferregelung (Stichwort „Bosman-Urteil“)	●●●
Editor: Ändern von Vereinsnamen/-Wappen, Stadionqualität/-Namen, Spielernamen/-Werte/-Nationalität, Trikot-Farben	●●●
Eigenes Spieler-Portrait (PCX-Format) einbindbar	●
Einstellungen: Äußerst detaillierte Konfiguration von Sound, Anzeigen, 3D-Modus uvm. möglich	●●●
Eintrittspreise für Bundesliga-Spiele und Dauerkarten sowie Zuschlag für Topspiele einzeln einstellbar	●●●
Finanzen: Kredite, Immobilien, Aktien und Sparbuch wie beim BMH plus Festgeld-Anlagen und Anleihen	●
Interviews vor/nach einem Spiel mit Auswirkungen auf Ihr Ansehen (u. a. bei Präsident, Mannschaft, Öffentlichkeit und DFB)	●●
Jahres-Hauptversammlung am Saisonende, die über Ihre weitere Karriere entscheidet	●●●
Marketing: Folgeverträge für Banden-/Trikot-Werbung und TV-Rechte	●●
Spieler-Motivation während der Halbzeit-Pause (Prämien, moralische Unterstützung, Androhung von Zusatztraining, Zusage von trainingsfreien Tagen)	●●
Stadion: Grafischer Ausbau mit Vorschau auf die zukünftige Anlage	●●●
Stadion-Peripherie: Parkhaus, Imbissbuden, Verkehrsanbindung, Fan-Shops, Clubhaus und Restaurant wie bisher plus Hotel (z. B. für V.I.P.s) und Park	●
Statistik über die Fortschritte der Jugend-Mannschaften	●●●
SVGA-Auflösung (HiColor-Modus, 16,7 Mio. Farben), gerenderte Trailer (Sportschau, Pokale usw.)	●●
Taktik: Langpaß-/Kurzpaß-Spiel, Torschüsse aus der Distanz/kurz vor dem Strafraum, Spiel durch die Mitte/über die Flügel, Abseitsfalle, Fore-Checking wie beim BMH plus Schwalben, Zeitspiel, Prämien	●●●
Torszenen-Anzeige im FIFA-Soccer-Look (3D-Darstellung mit anpaßbarem Detailgrad, vier Kameraperspektiven, Zeitlupe), Sprachausgabe-Kommentierung	●●●
Toto: System-Tip möglich	●
Training: Kondition, Technik, Eckball, Freistoß, Zweikampf, Paß, Schuß, Schnelligkeit, Spiel wie beim BMH plus individuelles Schwerpunkt-Training für jeden Spieler	●●
Trainingslager: Je acht deutsche und europ. Anlagen	●●●
Transfer: Talentsucher einsetzbar, bei ähnlichen Angeboten „Feilschen“ um den Spieler mit anderen Vereinen	●●●
Umfeld: Auswahl von Co-Trainern, Mannschaftsarzt und Masseuren mit unterschiedlichen Fachgebieten	●●●
Vereinswechsel zu interessierten Klubs	●●●
Zeitung mit einer Analyse des Spiels und einer Zusammenfassung (gelbe/rote Karten, Ballkontakte etc.)	●●

● = Niedrig ●● = Mittel ●●● = Hoch

Das Interface

Setup: Aufstellung, Taktik, Training, Tota
Optionen: Vereinswechsel, Neuer Spieler, Automatik, Editor, Einstellungen, 3D-Konfiguration, Spielstand laden/sichern
Termine: Kalender (Spielplan), Spieltag verlegen, Trainingslager
Saison: Tabellen, Stärken, Hallenturniere, Ligaspiele, Freundschaftsspiele, übrige Spiele
Statistik: Rekorde/Serien, Erfolge, Fairplay, Torschützen, Highscore
Spieler: Transfer (Spieler abwerben, kaufen, verkaufen, suchen), Verträge, Prämien, Versicherungen
Finanzen: Finanzübersicht, Sparbuch, Kredit, Immobilien, Aktien
Verein: Bilanz, Marketing, Stadion, Umfeld, Nachwuchs
Anstoß: Start des nächsten Spieltags bzw. Wechsel zum nächsten Spieler (Multiplayer-Modus)



Warnsymbole

Freie Werbeflächen? Weniger als 11 Spieler aufgestellt? Auslaufen der Verträge? DFB-Lizenz in Gefahr? Diese Icons signalisieren, daß sich im betreffenden Bereich Probleme abzeichnen.

Funktionstasten

In Kombination mit der Shift-Taste können Sie den Tasten F1 bis F10 beliebige Menüs zuweisen und die Belegung jederzeit ändern.

Menüleiste

Aktueller Kontostand, das Ansehen bei den Fans, Informationen über den nächsten Gegner usw. lassen sich in Form von Fenstern beliebig platzieren, deren Stand auch abgespeichert wird.

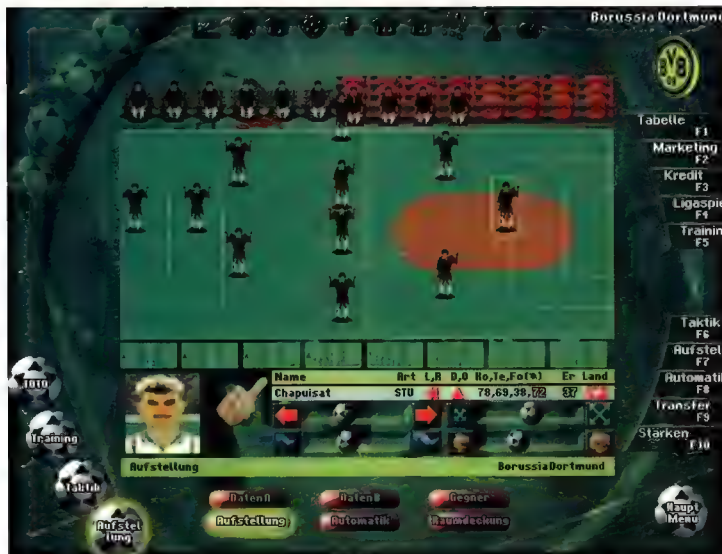
Einstellungssache

Das Menüsystem des BM 97 ist erheblich logischer und übersichtlicher aufgebaut als Sie es bisher vom BMH gewohnt waren. Viele Funktionen wurden zu sinnvollen Rubriken zusammengefaßt: die Fairplay- und

Torschützen-Listen findet man nun endlich dort, wo man sie erwartet und wo sie auch hingehören - nämlich in der Statistik-Abteilung. Unsinnige Zuviel-des-Guten-Optionen des Vorgängers haben die Spiel-Designer beseitigt - seit wann braucht ein Stadion ein eige-

nes Multiplex-Kino oder eine Bowlingbahn-Anlage? Ebenfalls ein Relikt der Vergangenheit: das legendäre BMH-Menü „Einstellungen“ mit sage und schreibe 147 mysteriösen Kippschaltern (z. B. Q5 = „Hallenturnier ein/aus“) - Suly & Mulder hätte man damit

sicher beeindrucken können. Die meisten Spieler fanden diese mißglückten Kopierschutz aber weniger genial, und deshalb gibt es im BM 97 ein tadelloses Optionsmenü mit selbsterklärenden Bezeichnungen. Warum eigentlich nicht gleich so, Software 2000?



Durch einfaches Drag & Drop „ziehen“ Sie die Kicker von der Ersatzbank auf eine geeignete Spielfeld-Position. Die Raumdeckung stellen Sie wie bisher mit Schiebe-Balken (unterhalb der Spieler-Daten) ein.



BM 97-Alltag: Von Aktienkäufen...



...über die Medizinische Abteilung...



...bis hin zum Trainings-Programm.



Das Sportmagazin informiert Sie über wichtige Ereignisse. Zusätzlich liefert Ihnen eine weitere Zeitung die Zusammenfassung des letzten Spiels.

Mittendrin UND live dabei

Entgegen anderslautender Ankündigungen ist der BM 97 KEIN Windows-Programm und schon gar nicht eine explizite Win 95-Entwicklung, wenn gleich er natürlich auch mit diesen Betriebssystemen harmonisiert. Hinter den SVGA-HiColor-Screens (16,7 Mio. Farben) verbirgt sich eine leistungsfähige DOS-Engine, die Ihnen eine Menge Freiheiten läßt: Von der Lautstärke der Fangesänge über die Anzeige von Ergebnissen bis hin zu den brandneuen 3D-Torszenen dürfen Sie jede Kleinigkeit genauestens einstellen. Die entscheidenden Momente einer Begegnung werden von insgesamt vier Kameras eingefangen und in einer Grafik-Qualität wiedergegeben, die so manche Fußball-Simulation übertumpft; welche Detailstufe und Fenstergröße für Ihr System optimal ist, können Sie „online“ im Optionen-Menü ausprobieren, denn das



Mit dem Editor passen Sie u. a. die Spielernamen eigenen Wünschen an.

Programm zeigt Ihnen permanent die zu erwartende Frame-Rate an. Präklat: Besonders anwenderfreundlich. Wer sich dieses Schauspiel entgehen läßt, bekommt nach dem Spiel eine Zusammenfassung in Form einer TV-Sendung präsentiert oder wirft einen Blick in die tiefeschürfendsten Statistiken im WiSim-Bereich. Vorgänge wie die Auslosung der DFB Pokal-Paarungen werden ebenso wie die Spiele und Interviews von Helmut Schulte und Michael Wiese kommentiert - allerdings nicht immer mit dem gebotenen Enthusiasmus und oftmals zu offensichtlich aus Satzmodulen („Andreas Möller...paßt auf...-Karl-Heinz Riedle“) zusammengebastelt.

Wunschliste

Versprochen war's bereits für den BMH, realisiert wird's hoffentlich beim BM 97 - die Rede ist von einer Modem-Option, an der die Programmierer seit



Regelmäßig werden Sie mit brisanten Fragen gelächert.

Statement



Im Grunde genommen ist der Bundesliga Manager 97 „nur“ der bessere Bundesliga Manager Hatrick - und wird damit seiner Favoritenrolle voll gerecht. Durch ordentliche Torszenen und den eingebauten Editor sind die gravierendsten Kritikpunkte des Vorgängers generalstabsmäßig ausgemerzt worden; dafür erstmal ein dickes Kompliment. Meine persönliche Lieblings-Neuheit: die leistungsstarke Automatik-Option. Nie mehr Bilanz-Posten nachrechnen müssen - herrlich! Dank der anpassungsfähigen Benutzeroberfläche ist die irrsinnige Funktionsvielfalt endlich bedienbar geworden. Damit kommt sowohl der Einsteiger als auch ein Routinier klar, der die Bundesliga Manager-Serie von der ersten Version an kennt. Das ist gleichzeitig einer der wenigen Schönheitsfehler: Wer beim BMH mit seinem Verein auch auf Schwierigkeitsstufe 10 noch in der Champions League mitgespielt hat und nach einigen Monaten buchstäblich von jedem Icon mit Handschlag begrüßt wurde, grummelt möglicherweise über die wenigen Innovationen. Eines steht jedoch zweifelsfrei fest: Zum BM 97 gibt es derzeit (und vermutlich auch auf absehbare Zeit) keine Alternative, die sich auch nur annähernd mit den Möglichkeiten und der Atmosphäre dieses Fußball-Managers messen könnte. Das liegt natürlich einerseits an der DFB-Lizenz, aber auch am Fingerspitzengefühl eines fußballverruchten Programmier-Teams, das selbst kleinste Details mit Herz und (Sach-)Verstand in eine hervorragend spielbare Management-Simulation umgesetzt hat. Wenn Sie auch nur einen Funken Begeisterung für Bundesliga-Fußball aufbringen, wird die regelmäßige BM 97-Session für Sie bald genauso zur lieben Gewohnheit werden wie das „Na gut, ...“ als unverzichtbarer Bestandteil jedes Spieler-Interviews.

Jahren herumbasteln. Die Software ist im Prinzip darauf vorbereitet, konkrete Ergebnisse sollen in Kürze folgen - wir sind gespannt. Fester Bestandteil ist auf jeden Fall ein Multiplayer-Modus; wie bisher können bis zu vier Spieler nacheinander ihre Entscheidungen treffen. Et was vernachlässigt wird immer noch der Medienbereich. Zwar werden Sie nach manchen Spielen zum Multiple Choice-Interview („Wie erklären Sie

sich die schwache Leistung von Mehmet Scholl?“ - „Wieso? Der hat doch gut gespielt...“) gebeten, doch Sponsoren-Termine (Autogrammstunden etc.), Benefiz-Spiele oder TV-Auftritte bleiben außen vor. Wünschenswert wäre auf jeden Fall eine Online-Hilfe gewesen, die beim Klick auf unbekannte Icons oder Begriffe („UI-Cup? Nie gehört...“) zumindest einige erläuternde Worte verliert.

Petra Maueröder ■

SPECS & TECHS

VGA	Testatur
SVGA	Maus
DOS/Win 3.1	Joystick
Win 95	SoundBlaster
HD 170 MB	General Midi
CD 604 MB	Audio
REQUIRED	
486DX-33, 8 MB RAM, Double-Speed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM	
MULTIPLAYER	
bis zu vier Spieler an einem PC	

RANKING

Wirtschaftssimulation	
Grafik	85%
	75%
Handling	90%
Spielspaß	
	87%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Software 2000
Preis	ca. DM 120,-
CD-Vorteile	sehr gut

ENDLICH WIEDER

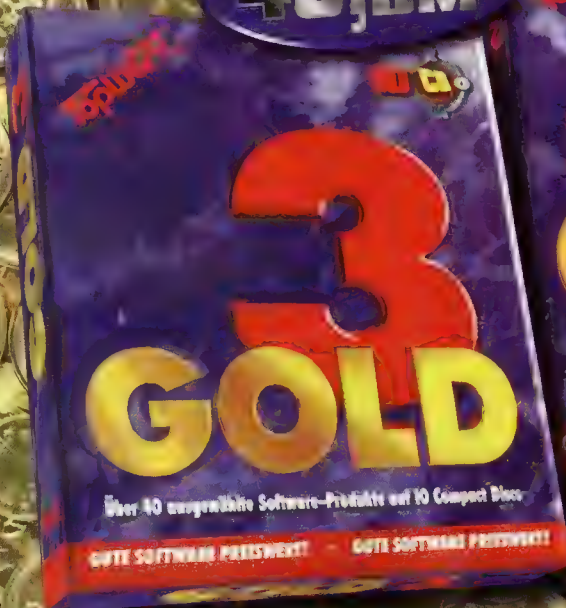
GOLDENE ZEITEN

...DENN HIER GIBT'S VIEL FÜR'S GELD!

JEDES GOLD-PACK NUR:

Unvergleichliche Preis-Leistung

49,95
DM



Über 40 ausgewählte Programme auf 10 CDs aus den Bereichen: Office, Standardanwendungen, Infotainment und Edutainment. Hier die bekanntesten:

- WordStar für Windows 2.0
- Borland Paradox für Windows 5.0
- CA-SuperCalc 1.0
- SPC Harvard Graphics 2.0 Windows
- Microsoft Graphic Works 1.0
- TopWare D-Atlas 1.1
- Borland dBase für Windows 5.0
- CA-dBase für Windows 2.0C
- CA-Realizer 2.03b
- McAfee VirusScan for DOS, Windows & Windows 95 v2.2.12
- Travelbox Hotelführer Deutschland 1.0
- Dashboard '95
- TopWare 90 Tage Englisch, Französisch und Spanisch
- TopWare D-Jure Deutsche Gesetze
- Typar 3D-Fonts Special Edition
- Deutsche Geschichte von 0-1914
- New Motion MPEG-Player + Video-CD

40 tolle Spiele auf 15 CDs - da geht die Post ab! Adventures, Action-Spiele, Simulationen, Rollen- und Strategiespiele. Da kommt so schnell keine Langeweile auf! Hier ein Auszug:

PC PLAYER

Wird Schenken: Goldenes Buch der PC PLAYER, eine GOLD GAMES-Pack: Ein unschlagbares Preis-Leistungsangebot. Eine himmlische Spielesammlung mit echter Redaktionsschicht.

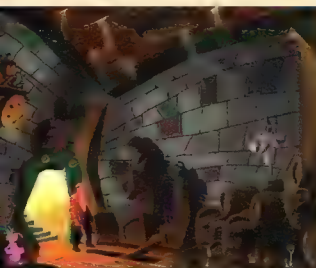
- Battle Isle
- Anstell
- Alone in the Dark - Teil II und III
- Das Schwarze Auge - Teil I und II
- Leisure Suit Larry 6
- MIG 29
- Whale's Voyage - Teil I und II
- Der Planer
- Ishtar - Teil I, II und III
- Supremacy
- Football Manager 3
- Prototype
- Druidentirke
- Der Clau
- Flight Simulator Tool Kit
- Eight Ball Pinball De Luxe

Compuserve: go to forum
Internet: <http://www.topware.com>

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare

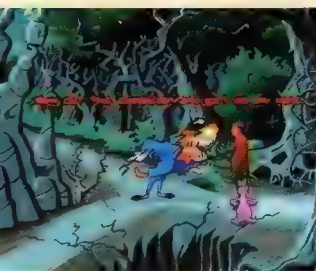




Ein lockeres Brett im Fußboden bildet den Ausgangspunkt für eine Falle, die dem Footman gestellt wird.



Reichlich pompös sind die Auftritte des Footman, der stets um das Wohl von König Hugh besorgt ist.



Mit dem geschmeidigen B. B. Wolf ist nicht zu spaßen: er hat immer Hunger auf frisches Toon-Fleisch.



Nur mit einer Erdnuß läßt sich der Elefant dazu bewegen, die Helden nach Zanydu zu befördern.

Toonstruck

Niedlichkeit

Sozusagen einen „Roger Rabbit“ unter umgekehrtem Vorzeichen präsentiert Virgin mit dem Point & Click-Adventure Toonstruck. Statt eine Zeichentrickfigur in einen Realfilm zu integrieren, verschlägt es hier einen Schauspieler aus Fleisch und Blut in eine phantastische Cartoon-Welt mit den unkonventionellsten Charakteren, die man sich denken kann...

Der Cartoon-Zeichner Drew Blanc (dargestellt von Christopher Lloyd) ist verzweifelt: die ultra-süßüüüßen Szenen mit den kleinen rosa Häschen der Fluffy Fluffy Bun Bun Show, die er jede Woche aufs neue bei seinem Chef Schultz abliefern muß, hängen ihm gründlich zum Hals heraus. Er kann sie nicht mehr ertragen, diese ewige penetrante Niedlichkeit! Da sitzt Blanc nun vor seinem leeren Zeichenblock und sinniert über die Serie, die er so gerne mit dem frechen Flux Wildy realisieren würde, einer anarchistischen Comic-Figur, die er vorerst „für die Schublade“ entworfen hat. Doch da sind sie schon wieder auf dem TV-Monitor, diese verdammten rosa Hasen, und in einem Moment übermäßiger Verzweiflung wird Blanc plötzlich samt Flux in die Cartoon-Welt von Cutopia gesogen und kann nun schauen, wie er wieder in die reale Welt zurückfindet.

rundes Mondgesicht. Bedient wird er von seinem getreuen Footman, der wirklich in Form eines Fußes daherkommt und sich rührend um das Wohlergehen seiner Majestät kümmert. Die örtliche Kneipe betreibt ein „Kleeblatt“, das abwechselnd mit schottischem und irischem Akzent spricht, und in der Bäckerei trauern die beiden Frösche Dough und Mee um ihren entführten „mittleren“ Bruder Ray, seit dessen Verschwinden die Arbeit und die gemeinsam gepflegte Sangeskunst zum Erliegen gekommen ist. Selbst eine Spielhalle findet sich in Cutopia, die allerdings von einem „Zugereisten“ betrie-

ben wird, einer Krake aus dem Land Zanydu, aus dem auch Blancs Begleiter Flux stammt. Frustriert stellt die Krake fest, daß die Cutopianer am liebsten Games wie Sweet Fighter zocken...

Jeder will was

Doch nicht alles ist eitel Sonnenschein in Cutopia: das Land wird permanent bedroht durch den bösen Count Nefarious (gesprochen von Tim Curry), und so schließt Blanc einen Pakt mit König Hugh: wenn er Cutopia vor Nefarious rettet, hilft ihm der König bei seiner Rückkehr in die reale Welt.



Bei einer Audienz vereinbaren Blanc und Flux mit König Hugh den entscheidenden Deal: Hugh will den beiden helfen, in die reale Welt zurückzukehren.



Butter ist Mangelware, weil die Melkmaschine kaputt ist - und die Kuh jammert über Schmerzen.



Nach einem Verzweiflungsausbruch landen Blanc und Flux in der hyper-niedlichen Welt von Cutopia.

Alice und das Biest

Ganz Cutopia wird bevölkert von den skurrilsten Gestalten, die Blanc jemals unter die Augen gekommen sind. Sie erinnern zuweilen an Kinderbuch-Klassiker wie Alice im Wunderland oder Disney-Produktionen wie Die Schöne und das Biest. Der gutmütige König des niedlichen Bunny-Reichs heißt Hugh (Hefner?) und ist ein riesiges,

sschock

Blancs Weg zur Rettung Cutopias erweist sich bald als recht steinig. Beinahe jede Person, mit der er zusammentrifft, richtet einen Wunsch an ihn: das Häschen will Popcorn, dem unheimlichen B. B. Wolf gelüftet nach einer guten Flasche Wein, die tuntige Vogelscheuche möchte ein schickes Outfit... Um die Wünsche zu erfüllen, gilt es, ganz Cutopia, Zanydu und Nefarious' Malevoland zu erforschen, irrwitzige Rätsel zu knacken und dem einen oder anderen auch mal eine listige Falle zu stellen.

Zeichentrick-Spaß

Technisch ist die Einbettung des gefilmten Herrn Lloyd in die Cartoon-Welt sehr überzeugend gelungen, und die Spielfigur macht an keiner Stelle den Eindruck, halbherzig auf die Cartoon-Hintergründe „aufgeklebt“ worden zu sein. Cartoon-Welt und reale Umgebung bilden eine Einheit und können dank raffinierter Tricks wie Motion-Tracking und Morphing sogar komplex miteinander interagieren. So ist es ohne weiteres möglich, daß Blanc einen gezeichneten Gummi-Hammer schwingt oder durch einen Tritt auf ein loses Brett im Fußboden Flux an die Zimmerdecke schleudert.

Auch die Zeichentrick-Animationen wurden derart perfekt umgesetzt, daß man häufig wirklich meinen könnte, einen Comic-Film im Fernsehen zu verfolgen. Zu diesem Eindruck trägt auch der Soundtrack bei, der aus den unterschiedlichsten musikalischen Stilrichtungen gespeist wird: im Pub erklingen

fetzig-irische Jigs mit Geigen-gefiedel, bei den Fröschen geht es mehr dixielandmäßig zu, und in Hughs Schloß herrschen festliche klassische Orchesterklänge vor.

Quasselstrippe

Den Clue des ganzen Spiels stellt allerdings die Sprachausgabe der hier getesteten englischen Version dar. Nicht nur, daß die zahlreichen prominenten Schauspieler (neben Lloyd und Curry wirkten u. a. auch David Ogden Stiers und „Homer Simpson“ Dan Castallaneta mit) die Trick-Figuren äußerst differenziert charakterisieren. Nein, auch das dem Spiel zugrundeliegende Skript ist von einer Qualität, wie man es bei Computerspielen äußerst selten findet. Vom feinsten „Insider“-Witz über raffinierte Parodien bis hin zum übelsten Wortspiel-Kalauer werden sämtliche Register gezogen. Und alle bekommen dabei ihr Fett weg: der pompöse Footman, der seine Einbildung mit affektiertem Oxford-Englisch untermauert, die dümmlichen (Playboy-)Bunnies, deren blödes Lachen einem durch Mark und Bein geht, und das amerikanische Blondchen im Klamottenshop, das Erinnerungen an Evelyn Waugh's Amerika-Satire The Loved One weckt. Die fertige deutsche Version von Toonstruck lag uns leider noch nicht vor, die bereits verfügbaren WAV-Files machen jedoch schon deutlich, daß diese Fassung zwar „anders“, aber ebenfalls von herausragender Qualität sein wird.

Herbert Aichinger ■



Die Verhandlungen mit verwirrten Bricabrac sind mehr als schwierig, denn er hat nur die Konstruktion seines „Cutifiers“ im Kopf.



Blanc haßt die elend süßen Häschen und würde viel lieber mal einen richtig hinterfotzigen Toon-Charakter designen - aber sein Chef macht nicht mit.

Statement

Wer sich in einem Adventure möglichst schnell der Endsequenz näherklicken will, der ist bei Toonstruck an der falschen Adresse. Hier sollte man sich jeden Satz und jede Animation genüsslich „auf der Zunge zergehen lassen“, denn die eher konventionellen Puzzlespielen in diesem Adventure eigentlich nicht die Hauptrolle. Spieler, die des Englischen mächtig sind, sollten ruhig einmal beide Versionen miteinander vergleichen, um einen Eindruck davon zu bekommen, welch großen Aufwand Virgin bei der Lokalisierung betrieben hat!



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOSWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 33 MB	General Midi
CD 1.100 MB	Audio

REQUIRED	
486DX2/66	8 MB RAM
Doublespeed-CD-ROM	

RECOMMENDED	
Pentium	16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM	

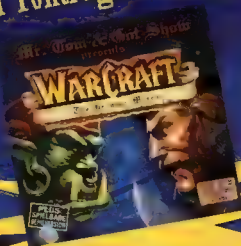
MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

RANKING

Adventure	
Grafik	87%
	89%
Handling	85%
Spielspaß	85%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Virgin
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

Jetzt im Tonträger-Fachhandel



Ein Maß für alle Warcraft-Fans —
6 neue DanceTracks mit Originalsamples aus dem Spiel.
Inklusive CD-Extra-Track mit 80 Zusatz-Levels
und spielbarer Warcraft-II-Demo.

erhältlich als Maxi/CD Maxi
Polydor Bestellnr. 565881-1/-2



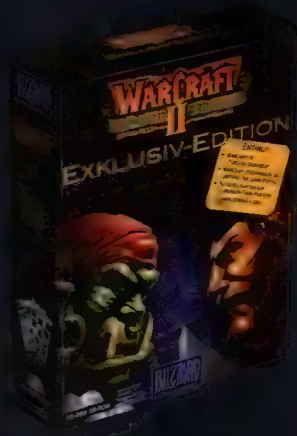
Zwei Bestseller in einem.
Strategie-Action in Echtzeit

WARCRAFT

TIDES OF **II** DARKNESS

EXKLUSIV- EDITION

Und noch mehr!
und SVGA-Grafik



ENTHÄLT:



WARCRAFT II: TIDES OF DARKNESS
WARCRAFT II: BEYOND THE DARK PORTAL



ZAUBERLEHREBUCH DER MAGIER



ALLE 52 LEVEL-KARTEN AUF 4 POSTERN

im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

BLIZZARD

ENTERTAINMENT

<http://www.blizzard.com>

Ravage D.C.X.

Action-Nachzügler

Wer hätte es für möglich gehalten, daß auch 1996 noch ein waschechter Rebel Assault 1-Verschnitt seinen Weg in den Handel findet! Vorberechnete Grafik, ein bombastischer Soundtrack und leicht verdauliche Ballerkost kennzeichnen den neuen Action-Titel aus dem Hause Warner.

Irgendwann in ferner Zukunft gelingt es den Menschen, die Barriere der Dimensionen zu durchbrechen und Zugang zu bisher unerforschten Gefilden des Universums zu erlangen. Leider bedeutet dies auch, daß sich feindliches Gesocks aus dem Weltenraum auf der Erde breit machen und dort ein zerstörerisches Werk beginnen kann. Bei den Necron handelt

es sich um derart mißliebige Geschöpfe: sie errichten skrupellos überall ihre Dimensionskonverter, und es gibt nichts, was sie nicht gierig ihrem Machtbereich einverleiben würden. Als Mitglied einer Rebellen-truppe ist es nun Ihre Aufgabe, die besetzten Dimensionen aufzusuchen, in denen die Necron bereits ihre teuflischen Spuren hinterlassen haben, und die unerwünschten Konverter zu zerstören.

Statement

Ravage D.C.X. bietet in spielerischer Hinsicht nichts Neues und wirkt technisch schon beim Erscheinen ein wenig veraltet. Dennoch ist es das ideale Programm für all diejenigen, die am Feierabend mal bei einer simplen Ballerei Dampf ablassen wollen. Strategie und Nachdenken werden hier nicht gefordert, allenfalls Reaktions-schnelligkeit ist vonnöten.



Luke läßt grüßen

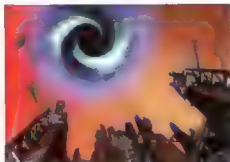
Man stattet sich also in einem Kontrollraum mit durchschlagenden Argumenten aus und tritt mit einem kleinen Raumgleiter seine Mission in des Darklands an, der irdischen Kommando-zentrale der Necron. Am Einsatzort angekommen, machen einem am Himmel schon die ersten feindlichen Jäger zu schaffen, und auf dem Boden



Der Kampf gegen feindliche Necron-Jets wurde mit abenteuerlichen Kameraperspektiven und eindrucksvollen Explosionen rasant in Szene gesetzt.

feuern Necron-Heckenschützen gnadenlos eine Salve nach der anderen auf einen ab. In den vorberechneten Grafiken muß sich der Spieler nun wie vor drei Jahren in Rebel Assault 1 per Joystick-Feuerknopf gegen die Bösewichte zur Wehr setzen und eigentlich nur alles abknallen, was sich auf dem Bildschirm bewegt. Das Zielen wird einem dabei allerdings zuweilen von den doch recht abenteuerlich meandernden Kamerafahrten erschwert. Untermalt wird das optisch recht ansprechende Spektakel durch einen monumentalen Midi-Orchester-Soundtrack, der beim Ballern so richtig das Blut in Wallung bringt.

Herbert Aichinger ■



Nach getaner Arbeit macht sich unser Held durch ein psychedelisches „Wormloch“ auf den Rückweg zu seiner Basis.



Die Gestalten in den Necron-Gewölben könnten sich auch in den Dungeons von Stonekeep heruntreiben.



Erstaunlich, wie agil sich der Held mit seiner schweren Waffe noch über das Terrain bewegt.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/Win 3.1	Joystick
Win 95	SoundBlaster
HD 0,4 MB	General Midi
CD 295 MB	Audio

REQUIRED

Pentium 75, 8 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED

Pentium 133, 16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER

keine Multiplayer-Option

RANKING

Action	
Grafik	73%
Handlung	79%
Handling	75%
Spielepaß	63%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Warner Interact.
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut

WingMan™ Warrior

Ideal für 3D-Actionspiele
Rundblickschalter,
Throttle Control,
360°-Drehknopf
sowie 4 weitere
Knöpfe machen die
Tastatur praktisch
überflüssig. Stabiles
Design und zweihändige
Bedienung für schnelles
und actionreiches
Spielen.



John
Romero von
id Software:
"Ich hatte nie
gedacht, daß
es eine so
geniale Methode
gibt, meine Spiele
zu spielen. "WingMan Warrior bringt Sie
garantiert bis zum letzten Level!"



"Mit Logitech Produkten
macht die Erforschung des
Cyberspace noch mehr Spaß.
Einfach cool!"

Logitech® ist stolz ständig neue Produkte für die PC-Technologie.
Unsere neuen Produkte machen das Arbeiten, Spielen und Surfen an
rechner schneller, einfacher und produktiver denn je.

Wenn Sie mehr über Logitech wissen möchten, besuchen Sie uns im World
Wide Web (<http://www.logitech.com>) oder rufen Sie an.

Deutschland	06 994 414704	06 994 414700
England (UK)	06 994 414704	06 994 414700
Österreich	06 994 414704	06 994 414700
Frankreich	06 994 414704	06 994 414700



Hans van Rooij, Jane Williams,
Paolo Castrucci und Stefan Gruber,
Bürger der Europäischen Union

Schleichfahrt

Die Tiefe

Als Söldner durch das Universum zu streifen, neue Galaxien zu erkunden und dabei ein bisschen Geld zu machen - dieser Gedanke fasziniert Programmierer schon seit dem C64-Klassiker Elite. Im Jahre 1993 fand auch das deutsche Entwicklerteam Massive Gefallen an dieser Idee und kreierte einen ersten Entwurf, der beim Publisher Blue Byte sofort auf Sympathie stieß. Allerdings wählte man nicht die wunderschönen Weltraum als Schauplatz, sondern das Element, das unseren Planeten zu mehr als 80% bedeckt: Schleichfahrt spielt unter Wasser. Hat eine Hintergrundstory von fast epischen Ausmaßen und wartet mit einer der modernsten 3D-Engines unserer Zeit auf.



In den ausgedehnten Kuppelbauten nahm das Leben allmählich wieder seinen „normalen“ Verlauf. Zwischen den einzelnen unterseischen Staatenbünden, die denen des 20. Jahrhunderts nicht unähnlich waren (amerikanisch-europäisch, russisch-asiatisch und arabisch), entwickelte sich wieder ein reger Warenaustausch - und sogar den wirtschaftlichen Aspekt des Krieges hatte man wiederentdeckt. Alles in allem der beste Boden für draufgängerische Söldner, die unter wechselnder Flagge mal für diesen und mal für jenen Herren Dienst tun.

Wichtig für den Einstieg ohne Ausstieg: Das Handbuch

Die Rolle eines dieser Haudegen übernehmen Sie. Ihr Alter Ego, Emerald „Dead Eye“ Flint, ist dabei keineswegs ein unbeschriebenes Blatt. Durch seine jahrelange Arbeit als Söldner ist er mit den verwirrenden politischen Verhältnissen unter Wasser bestens vertraut - was man vom Spieler sicherlich nicht erwarten

Overkill in den Händen hielt, kam es zum Big Bang. Der atomare Angriff eines Entwicklungslandes gegen ein anderes genügte, um das Pulverfaß Erde zu zünden. Nachdem die weltweiten Kriege um die letzten Bodenschätze gefochten waren, blieb den wenigen Menschen nur noch ein verseuchter Planet. Da sich die Idee der Besiedelung fremder Planeten leider als undurchführbar entpuppte, flüchteten sich einige zehntausend Pioniere in die Ozeane: riesige Förderplattformen auf dem Meeresgrund boten einem kleinen Bruchteil der Menschheit Unterschlupf, Nahrung und Sauerstoff. Knapp sechshundert Jahre später hatten die Aquanauten aus ihren Refugien eine zweite, künstliche Welt geschaffen.

Es hätte ja gar nicht anders kommen können: Als zu Anfang des 21. Jahrhunderts die Ressourcen der Erde immer knapper wurden, die Regenwälder endgültig der Wüste gewichen waren und selbst der kleinste Zwergensstaat den nuklearen

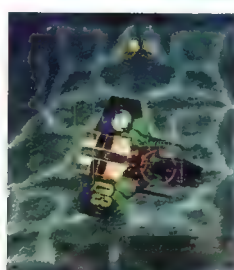




Der Meeresboden leuchtet feinkpixelig in tausend Schattierungen, die Schiffe wirken aus der Nähe betrachtet hingegen etwas grob. Auf den Screenshots deutlich erkennbar: das Wasser verschluckt bei weit entfernten Objekten das rote Licht vollständig.

Tolles SVGA in 16 Bit-Farben: Schleifahrt bietet eine Grafik-Engine, die fast jedem internationalen Vergleich standhält. Mit aktiviertem Cockpit genügt ein Pentium 90.

kann. Die über hundert Seiten umfassende Dokumentation sollte deshalb auf alle Fälle studiert werden, bevor man sich ins kühle Naß wagt. Ausgerüstet mit dem entsprechenden Hintergrundwissen sowie zahlreichen Fachbegriffen steigt man in Flints Unterseeboot - eine abgetakelte Freigatte, die ihre besten Jahre schon lange hinter sich hat. In den 60 Tiefsee-Stationen warten unzählige Kaufmänner, Militärs und Politiker, die Flint mit Aufträgen eindecken möchten. Anders als in Privater oder Elite handelt der Spieler dabei allerdings nicht ganz eigenverantwortlich: Die (versteckte) Storyline aus aufeinander aufbauenden Missionen setzt sich vom ersten bis zum letzten Auftrag nahezu lückenlos fort. Da Sie als Söldner in erster Linie ums eigene Überleben kämpfen, arbeiten Sie im Verlauf der ca. 70 Missionen für unterschiedliche Auftraggeber und verschiedene politische Systeme. Wie sich schon bald herausstellt, steht bei dem Abenteuer aber mehr auf dem Spiel als Ihr finanzielles Wohlergehen: Eine unheimliche Macht, die



Bomber (links) sind ernstzunehmende Gegner. Nur wer die richtige Torpedo-Bewaffnung dabei hat, sollte diese Festungen attackieren.

Realismus ganz groß geschrieben

Während in Spielen aus amerikanischer Produktion einfach alles möglich ist - man denke da an Schußgeräusche im Vakuum des Weltraums bzw. völlig unrealistische Flugmodelle -, versuchte Massive, sich möglichst eng an die physikalischen Gegebenheiten unter Wasser zu halten. Die wichtigsten Aspekte der Schleifahrt-Engine haben wir für Sie in einer kleinen Tabelle von sinnvollen Nebensächlichkeiten zusammengefaßt:

- Strömungen unter Wasser beeinflussen die Fahrt des U-Bootes merklich.
- Wie in der Realität absorbiert Salzwasser die Farbe Rot am stärksten. D.h.: Alle Objekte wirken aus der Entfernung blaugrün, während sie aus der Nähe in ihren tatsächlichen Farben erstrahlen.
- Je nach Oberflächenform bewegen sich die Schiffe im Wasser unterschiedlich schnell und wendig.
- Motorengeräusche und Explosionen sind nur stark gedämpft hörbar.
- Die Seekarten wurden nicht erfunden, sondern entstammen echten Satellitendaten.
- Die meisten Zukunftstechnologien, die in der Storyline vorgestellt werden, sind sorgfältig recherchiert und technisch durchaus vorstellbar (Atmung in Flüssigkeiten, U-Boote ohne Ballasttanks usw.).

Specs & Tecs

GESCHWINDIGKEIT

Trotz SuperVGA-Grafik und Hi-Color-Modus (16 Bit-Farben) läuft Schleifahrt auf den meisten Rechnern der Pentium-Klasse annehmbar flüssig und ruckfrei. Die folgende Tabelle zeigt die Bildraten der 3D-Engine auf drei verschiedenen Rechnerkonfigurationen. Die Meßwerte können von den Ergebnissen auf Ihrem System abweichen.
Zur Erklärung: in den beiden Halbzeilenmodi 1 und 2 überspringt das

Programm beim Bildaufbau jede zweite Bildschirmzeile (Interlacing). Die Abkürzung fps (frames per second) steht für die Anzahl der dargestellten Bilder pro Sekunde. Alle Messungen erfolgten im langsamen Vollbild-Modus. Schaltet man das gesamte Cockpit hinzu - was die Spielfläche erheblich verkleinert - so liegen die Meßwerte unter allen Konfigurationen zirka um 40% höher.

Konfiguration	Halbzeilenmodus 1 (3D-Engine interlaced, Cockpit interlaced)	Halbzeilenmodus 2 (3D-Engine interlaced, Cockpit normales SVGA)	Normales SVGA (640 x 480 x 65.563)
486DX2/66, 8 MByte RAM	5 fps	3 fps	2fps
Pentium 100, 16 MByte RAM	13 fps	10 fps	8 fps
Pentium 166, 32 MByte RAM	20 fps	15 fps	12 fps

HARDWAREANFORDERUNGEN

Ab einem Pentium 90 aufwärts liegen Sie bei Schleifahrt auf der Gewinnerseite. Das Spiel läßt sich zwar auch auf einem 486DX2/66 mit 8 MByte RAM starten, macht darauf aber sogar noch weniger Spaß als eine Urlaubsdia-Show bei den Nachbarn. Wer zwar einen Pentium, aber nur 8 MByte RAM hat, kann eine

abgespeckte Version mit größeren Texturen und weniger Soundeffekten starten. Unsere empfohlene Optimalkonfiguration ist ein Pentium 120 mit 16 MByte RAM, einem QuadSpeed-CD-Laufwerk, einer Soundblaster 16-Karte und einem beliebigen 4-Tasten-Joystick.

DOKUMENTATION

Weniger als ein „sehr gut“ hat Blue Byte für die hundert unterhaltsamen Seiten nicht verdient. Während die Spielanleitung die Hintergrundstory und die Bedienung erklärt, findet man die Beschreibungen aller Schiffe und Waffen im Waffen-Handbuch.

SCHWIERIGKEIT

Selbst im Anfänger-Modus ist Schleifahrt ein harter Brocken. Das Programm regelt die Schwierigkeit unter anderem durch die Anzahl der Treffer, die das Spielerschiff verkraftet. Hier hätte man auch den Anfängern mehr entgegenkommen müssen.

SPIELSTEUERUNG

Die Steuerung des U-Boots ähnelt der Joysticksteuerung von Wing Commander 4. Zu bemängeln gibt es hier, daß die Geschwindigkeit nicht mittels einiger Hotkeys eingestellt werden kann (z. B. Tasten 1 - 9), sondern nur mit zwei Tasten (schneller, langsamer) reguliert wird.

INSTALLATION

Weder unter Windows 95 noch unter DOS hatten wir Probleme mit der Installation. Die Nutzung der Autorun-Funktion von Windows bietet sich schon allein wegen der Deinstallationsroutine an. Schleifahrt lief unter beiden Betriebssystemen sehr stabil.

SEHR GUT

AUSREICHEND

GUT

GUT



Realismus ohne Ende: wenn ein U-Boot zerstört wird, verschwindet es nach der Explosion nicht spurlos. Die Trümmer, die Ladung und sogar die tote Besatzung (!) treiben noch längere Zeit ziellos im Meer herum.

ihren Ursprung nicht in Aqua hat, droht alles Leben unterhalb des Meeresspiegels zu zerstören. Anscheinend kommt eben doch nicht alles Gute von oben...

HiColor-Aquarium am Bildschirm

Während sich die Aufenthalte innerhalb der gasgefüllten Aquatorien ziemlich schlicht präsentieren und ausschließlich über Textmenüs abgewickelt werden (ca. 60.000 geschriebene Wörter in rund 260 Dialogen), bieten die ac-

tiongeladenen U-Boot-Missionen 3D-Kost vom Feinsten. In der bläulich-schimmernden Unterwasserwelt in 65.000 Farben gleitet man langsam über den zerklüfteten Meeresboden, durchschwimmt gigantische unterseeische Gebäudekomplexe und trifft auf vollzeitierte Schiffe, die sich - wenn auch etwas pixeliger - hinter denen von Wing Commander 4 nicht verstecken müssen. Wenn es zum Kampf mit gegnerischen U-Booten kommt, erhellen Explosionen und Torpedoeinschläge die düstere Spielumgebung. Im



Bombardierungsmissionen (oben) gehören ebenso dazu wie Patrouillenfahrten. Die 3D-Gebäude und Verteidigungsanlagen sind ein Augenschmaus. Weniger schön ist die Präsentation der Storyline. Die ganze Handlung spielt sich in langweiligen Textfenstern ab (links).

Überlebensfall sollten Sie Ihren Sold für die Erfüllung möglichst vollständig in die Verbesserung Ihres Schiffes stecken. Insgesamt stehen für diesen Zweck fast siebzig verschiedenen Systemkomponenten (Schilder, Bordgeschütze, Torpedo und Zubehör) zur Auswahl. Während gute Schilder und durchschlagkräftige Geschütze zur empfehlenswerten Grundausstattung eines Söldnerschiffes gehören, muß die Torpedo-Zuladung vom Aufbau der nächsten Mission abhängig gemacht werden. Will man beispielsweise ein gegnerisches Boot lediglich kampfunfähig machen, so empfiehlt sich ein „Betäubungs-Torpedo“ namens Flash Shark - einem großen Unterwasserbomber sollte man sich hingegen nur mit einem Arsenal von Sprengköpfen der Marke „Big Bang“ in den Weg stellen. Apropos Missionsaufbau: Simple „Fliege-zu-Punkt-1,-zerstöre-alle-Feinde-und-komm-zurück“-Aufträge, wie man sie aus Origins älteren Weltraum-Spielen zu Genüge kennt, sind bei Schleichfahrt eine Selten-

heit. Viele Missionen kann man ohne Nachdenken und eine Portion Spürsinn nicht auf Anhieb bewältigen.

Schillernde, aber sprachlose Präsentation

Alle vier Schiffe, die Sie im Verlauf der Spielzeit von schätzungsweise 50 Stunden steuern dürfen, werden über ein unkompliziertes System aus Joystickbewegungen und Hotkeys gelenkt. Begleitet wird das Kampfgeschehen leider nicht von einem dynamisch gesteuerten General-Midi-Soundtrack, sondern von mehreren kurzen Techno-Stücken in einer Gesamtlänge von ca. 10 Minuten. Auch die Sprachuntermalung kann mit der Qualität der Grafik-Engine nicht mithalten: Nur die 26 Videofilme, die an entscheidenden Eckpunkten der Story eingeblendet werden, wurden mit Sprachausgabe unterlegt. Alle anderen Funksprüche und Dialoge erscheinen lediglich als Texteinblendung am Bildschirm.

Thomas Borovskis ■

Statement

Das Wörtchen „Eintauchen“ hat sich Massive während der dreijährigen Entwicklungszeit wirklich zu Herzen genommen. Mit Schleichfahrt tauchen Sie in eine fesselnde Science-Fiction-Story ein, die genauso gut als Grundlage einer Romanreihe dienen könnte. Hier prallen Hauptkritikpunkt und Lob aneinander: Wer leichtverdauliche Actionspiele mag, wird sich von den unzähligen Charakteren, Randgeschichten und den Textwüsten bei den Dialogen und Missionsbeschreibungen möglicherweise erschlagen fühlen. Eine mit Filmclips untermalte Storyline à la Privateer 2 kann eben doch deutlich mehr fesseln als ziellose Texteinblendungen - seien diese auch noch so witzig. Andererseits bietet das Unterwasser-Epos buchstäblich V-I-E-L (und gut durchdachte) Unterhaltung fürs Geld. Der Grundsatz „Des einen Freud“ ist des anderen Leid“ trifft auch auf den Missionsaufbau zu: Die Aufgabenstellung in manchen Aufträgen ist dermaßen pfiffig, daß man an der einen oder anderen Stelle fast verzweifeln könnte. Für den eigentlichen Actionteil verdient Blue Byte allerdings nur Beifall. Eine SVGA-Engine, die (meiner Meinung nach) bedeutend schöner ist als die von Wing Commander 4 und die selbst auf einem Pentium 90 in HiColor noch flüssig läuft, wurde bisher von keinem anderen Hersteller präsentiert. Rechnet man kleine Minuspunkte, wie die unpassende Techno-Musik und die nur als Text eingeblendeten Funksprüche mit ein und berücksichtigt außerdem Pluspunkte wie den hohen Realitätsgrad, den Detailreichtum, die ausführliche Dokumentation und die einfache Steuerung, so kann man Schleichfahrt alles in allem guten Gewissens empfehlen. Ein glänzender Wing-Commander-Ersatz aus deutscher Produktion!



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOSWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 44 MB	General Midi
CD 650 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM,
Doublespeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 120, 16 MB RAM
Quadspeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING


Action	
Grafik	92%
Handlung	55%
Handlung	88%
Spielspaß	87%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Blue Byte
Preis	ca. DM 99,95
CD-Vorteil	gut

Microsoft

SIDEWINDER

game pad und
Joystick 3D Pro

Deine Freunde werden Dich dafür

0000500  x03

Multiplayer



Zugegeben, der **SideWinder™ 3D Pro** ist ein Joystick-Muster an Präzision, Schnelligkeit und Zuverlässigkeit. Daß es ihn jetzt im Bundle mit **Hellbender** gibt – auch nicht schlecht. Und was das neue **SideWinder game pad** betrifft: Sicher, es ist mit seinen 6 Knöpfen, 2 **Trigger-Buttons** und einem 8-Wege-Cross key pad die reine Daumenfreude. Weil alle Knöpfe gleichzeitig funktionieren. Klar auch, daß das sogenannte **Hot-Plugging** zum schnellen Wechsel zwischen **Game Pad** und anschließbarem Joystick nicht ohne ist.



hassen.



Na ja, und die Möglichkeit, verschiedene Spielfunktionen wie etwa Treten, Spucken, Beißen, Schießen durch **Makros** auf einen einzigen Knopf zu legen, könnte Dich eventuell unbesiegbar machen. Aber müssen Dich Deine Freunde gleich dafür hassen? Gib ihnen noch eine letzte Chance: Schließlich kann man bis zu **4 Game Pads** verbinden und so fein gegeneinander spielen. Wenn Deine Freunde das ablehnen, such Dir neue. Mehr Infos gibt's unter:

<http://www.microsoft.de/produkte/hometower>

Where do you want to go today?™

Microsoft®

REVIEW

Rechtzeitig zur bevorstehenden Weihnachts-Massenflucht in südliche Gefilde erteilt Ihnen Sunflowers eine sim-pathische Lektion in Sachen „Wir basteln uns eine Putzfrauen-Insel“: Aus Hotels, Tennisplätzen, Swimming-Pools, Eisbuden, Cocktailbars, Supermärkten, Flughäfen und Erlebnisbädern entstehen gigantische Erholungsfabriken, die aus einer einstmals unberührten Idylle ein Eldorado für Beachboys und Bikini-Schönheiten werden lassen.

Holiday Island

Eitel Sonne

Die schönsten Wochen des Jahres sollen dank Ihrer Unterstützung für Tausende von Pixel-Urlaubern noch schöner werden. Gespielt wird auf einer isometrischen Insel-Karte, die hauptsächlich aus Grasflächen und Sandstränden besteht; hügeliges Terrain muß bei Bedarf kostspielig eingeeb-

net werden. Ein Klick auf die Iconleiste am oberen Bildschirmrand läßt eine Dialogbox aufklappen, aus der Sie erschwellige Gebäude auswählen und an geeigneter Stelle platzieren. Zu den über 70 verschiedenen Bauwerken gehören Zeltplätze und Villen ebenso wie Bettenburgen und Gaststätten (jeweils acht

Varianten), Shops, Sportanlagen (z. B. Mini-Golf, Beachvolleyball-Anlage, Wellenbad), Parks, Jeep-Verleih, Flug- und Seehäfen sowie sogenannte „Attraktionen“, wozu u. a. Strandrörbe, Diskotheken, Tiergärten und Hubschrauber-Rundflüge gerechnet werden. Mit Straßen

verbindet man den möglichst abgelegenen Airport mit den Nobelherbergen und Vergnügungstempeln am Strand. Die Anschaffungs- und Instandhaltungs-Kosten sowie die Bauzeit (das Spiel ist in einzelne Tage unterteilt) errechnen sich durch die Größe bzw. Kapazität des Objekts. Außerdem sind alle Gebäude einem Verschleiß unterworfen, der regelmäßige Renovierungen notwendig macht. Sobald Sie die Eintritts-/Übernachtungspreise eingestellt haben und die sonstige Infrastruktur (dazu gehören auch Kraftwerke, Müllkippen und Kläranlagen) steht, werden bald die ersten Chartermaschinen über dem Eiland kreisen - der Konkurrenzkampf gegen die maximal sieben Computergegner hat begonnen...

Seichte Gewässer

Trotz der grob voreinstellbaren Landschaft, gelegentlichen Naturkatastrophen, optionalen Sabotage-Aktionen (Schmierseife



Bei entsprechender Windows-Auflösung (hier: 1.024 x 768) können Sie mehrere Fenster über den Bildschirm verteilen und haben z. B. Übersichtskarte, Bilanz und Gebäude-Zustand ständig parat.

nschein

punkte-Fenster beschränkt bleibt, hat Vor- und Nachteile. Natürlich würde man sich bei einem 1.024 x 768-Desktop eine bildschirmfüllende Darstellung wünschen; andererseits ist es auf diese Weise möglich, zusätzliche Fenster gleichzeitig einzublenden. Abhängig von der Auslastung einer Anlage können Sie den Touristen dabei zuschauen, wie sie sich auf dem Tennisplatz abquälen, mit dem Surfboard durch die Wellen pflügen, über den Dancefloor zucken (untermalt von markerschütternden Techno-Klängen) oder durch die Röhrenrutsche im Wasserpark rumpeln - wenn da keine Urlaubs-Stimmung aufkommt. Die acht lateinamerikanisch inspirierten Soundtracks (Kategorie „Leisure-Suit-Larry-Aufzug-Musik“) verführen ebenfalls zum umgehenden Besuch des nächsten Reisebüros.

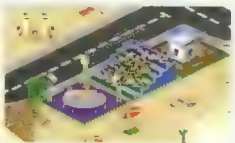
Petra Maueroeder ■

auf der Landebahn und andere Niederträchtigkeiten) und den launigen Versteigerungen (siehe Kasten): Nach der ersten Ausprobier-Phase könnte Holiday Island durchaus etwas mehr Tiefgang vertragen. Beispielsweise wäre es denkbar, daß man dem Spieler die Festlegung des Animations-Programms im Feriencamp anvertraut oder die Organisation des Shuttle-Dienstes zwischen Flughafen und Hotel überläßt - nur zwei von vielen reizvollen Ideen. Auch grafisch wurden längst nicht alle Möglichkeiten ausgereizt. Daß die scroll- und rotierbare Insel-Ansicht auf ein 640 x 480-Bild-

Attraktionen



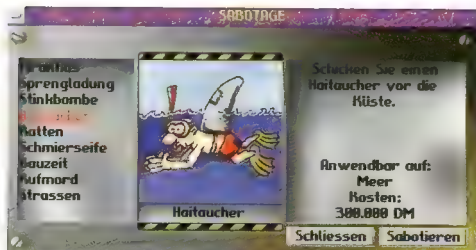
Die beste Werbung für Ihre Ferienanlage sind Attraktionen wie Mißwahlen, Surf-WMs oder Tennis-Meisterschaften, die regelmäßig gegen Höchstgebot im Rahmen einer Auktion vergeben werden. Unter den Hammer kommen auch Sehenswürdigkeiten wie der Schiefe Turm von Pisa, Stonehenge, Big Ben, das Brandenburger Tor oder der Eiffelturm, die nicht nur das Image steigern, sondern u. U. sogar Gewinne in Form von Eintrittsgeldern abwerfen.



Statement



Da konnte eigentlich nix schiefgehen: Liebevoll animiertes Isometrie-Siedeln, gepaart mit einem attraktiven Thema und einer Steuerung, die durch Hunderte von SimCity 2000-Stunden in Fleisch und Blut übergegangen ist - Holiday Island macht spontan Lust zum Drauflosspielen. Sunflowers hat verstanden: Weg vom urdeutschen WiSim-Menü, hin zum entkrampften Beobachten-was-passiert. Da stört es auch kaum, wenn die Grafik nicht mehr völlig up to date ist, wie ein Blick auf die Gouraud-Shading-Landschaften von Die Siedler 2 zeigt deutlich macht. Clever: die sechs Szenarien (z. B. innerhalb von 10 Jahren mehr als 800 Surfer auf die Insel locken) retten Holiday Island vor unvermeidbaren Motivations-Durchhängern. Sobald man nämlich seine erste Ferien-Insel bis auf die letzte Sanddüne vollgepflegt hat, fällt der Spielspaß zwar etwas ab, wird aber durch die knackigen Missionen geschickt wieder aufgefangen. Mit etwas mehr Aufträgen dieser Art, einem Multiplayer-Modus (ist in Vorbereitung) und der spielerischen Substanz eines Theme Park hätte aus dem Wochenend-Trip Marke „Holiday Island“ ein wochenlanger Traumurlaub werden können. Wenn Sie unkompliziertes Expandieren im SimCity 2000-Stil mögen, dürfte das aktuelle Projekt der „Aufschwung Ost“-Programmierer Ihren Geschmack treffen.



Wenn sich die Konkurrenten nicht mit traditionellen Methoden (Werbung, Dumping-Preise etc.) beseitigen lassen, greift man auf Sabotage zurück.

SPECS & TECS

V64 / Tastatur
SVGA / Maus
DOS/Win 3.1 / Joystick
WIN 95 / SoundBlaster
HD 4 MB / General Midi
CD 157 MB / Audio

REQUIRED
486 DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Strategie	
Grafik	75%
Handling	55%
Handlung	80%
Spielspaß	80%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sunflowers
Preis	ca. DM 100,-
CD-Vorteil	befriedigend

Psygnosis bereichert das 3D-Action-Genre um eine weitere Variante. Krazy Ivan, die explosive Story eines todesmutigen Kampfroter-Piloten, wurde zuerst für die SonyPlayStation entwickelt und trägt somit auch die typischen Züge eines Konsolenspiels.

Ivan Popovich ist ein beinhardter Haudegen, der jeden Auftrag zu Ende führt, und sei er noch so halsbrecherisch. Nicht umsonst nennen ihn seine Kameraden „Krazy“. Als er eines Tages auf einer einfachen Transportmission im Herzen Sibiriens von einer Alien-Invasion überrascht wird, entschließt er sich sofort zum Handeln. Er läßt sich mit seinem Kampfroter direkt in die Höhle des Löwen schießen und macht sich daran, unter den Aliens mit ihrer reichhaltigen Kriegsmaschinerie gründlich aufzuräumen. Doch dabei wird es nicht bleiben: später muß Ivan den außerirdischen Eindringlingen auch noch in Saudi Arabien, Frankreich, Nordamerika und Japan zeigen, was eine Harke ist. Panzer und diverse Flugmaschinen stellen für den wilden Rus-

Krazy Ivan Amoklauf



Am Anfang einer Mission wird man per Karte auf die Auseinandersetzung mit den Aliens vorbereitet.

sen kein Problem dar; er zerbläst sie im Vorbeigehen, befreit die menschlichen Geiseln der Aliens und rüstet seinen eigenen Kampfkoloß mit den Waffen aus, die in den Wracks zurückgeblieben sind. Doch dann droht der Showdown mit dem Schwarzen Ritter...

Fingerübung

Obwohl man in Krazy Ivan einen Kampfroter steuert, präsentiert sich das Programm nicht als typisches Mech-Spiel. Man könnte genauso gut in einem Panzer unterwegs sein. Worauf es ankommt, ist die explosive Action mit allen

gängigen Zutaten: eine Waffenpalette, die sich bei zunehmendem Erfolg nach und nach ausbauen läßt, unterschiedlichste Gegner am Boden und in der Luft, die bei Vernichtung Power-Ups hinterlassen, ein harter, vorwärtsschender Soundtrack usw.. Das Ganze spielt sich in texturierten, mit Gouraud-Shading verfeinerten 3D-Welten ab, die allerdings der Geschwindigkeit zuliebe nicht besonders detailreich gestaltet wurden. Die frei definierbare Tastatursteuerung verlangt dem Spieler ähnliches Geschick ab wie das des letzten id-Titels.

Herbert Aichinger ■



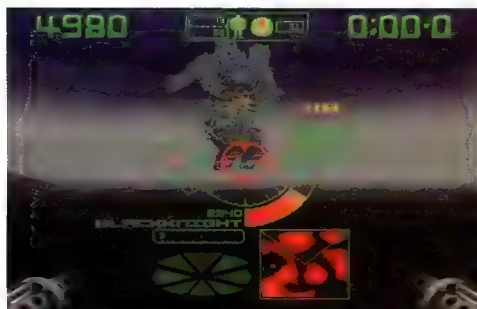
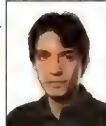
Auf den ersten Blick wirkt der Raptor sehr mächtig, läßt sich aber dann doch recht schnell zerbröseln.



Nach ihrer Vernichtung hinterlassen die Feinde nützliche Power-Ups.

Statement

Krazy Ivan ist genau die richtige Medizin, um einen überhitzten Adrenalin-Spiegel wieder auf sein Normalmaß zurechtzustutzen: rasante Action mit flüssiger 3D-Grafik, tollen Explosionseffekten, spannendem Soundtrack und teilweise durchaus „intelligenten“ Gegnern. Allerdings dürfte Ivan kaum dazu motivieren, den Befreiungsschlag gegen die Aliens mehrmals durchzuspielen.



Der raffinierte und wieselflinke Schwarze Ritter versteht es ausgezeichnet, Ivan immer wieder zu linken.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/Win 3.1	Joystick
Win 95	SoundBlaster
HD 1,5 MB	General Midi
CD 582 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 75, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2 Spieler über Nullmodem

RANKING

3D-Action	
Grafik	75%
Sound	77%
Handling	79%
Spiele Spaß	74%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

Mut, Macht und Magie brauchen Sie auf Ihrer Suche nach Diablo,
dem personifizierten Bösen.

DIABLO

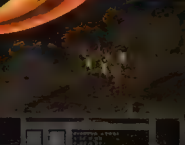
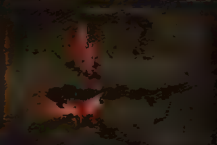
Abendgesellschaft | Schöner & Böser | München


DEMNÄCHST ERHÄLTlich:
PACKENDE
ROLLENSPIEL-ACTION

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT GAMES

<http://www.blizzard.com>





Vor langer, langer Zeit lebten einmal die Mecubarz, ein altherwürdiges, schönes Volk, das mächtig und weise über das Land herrschte. Damals lebten seltsame Wesen, märchenhafte Geschöpfe und Menschen noch in Frieden und Harmonie miteinander, doch dann hielt die Machtgier Einzug und zerstörte alles. Ismael, ein respektierter und geehrter Mann, hatte leider ein sehr leeres, verbittertes Herz, so daß er mit vier Gleichgesinnten ein Komplott zum Sturz der Mecubarz schmiedete.

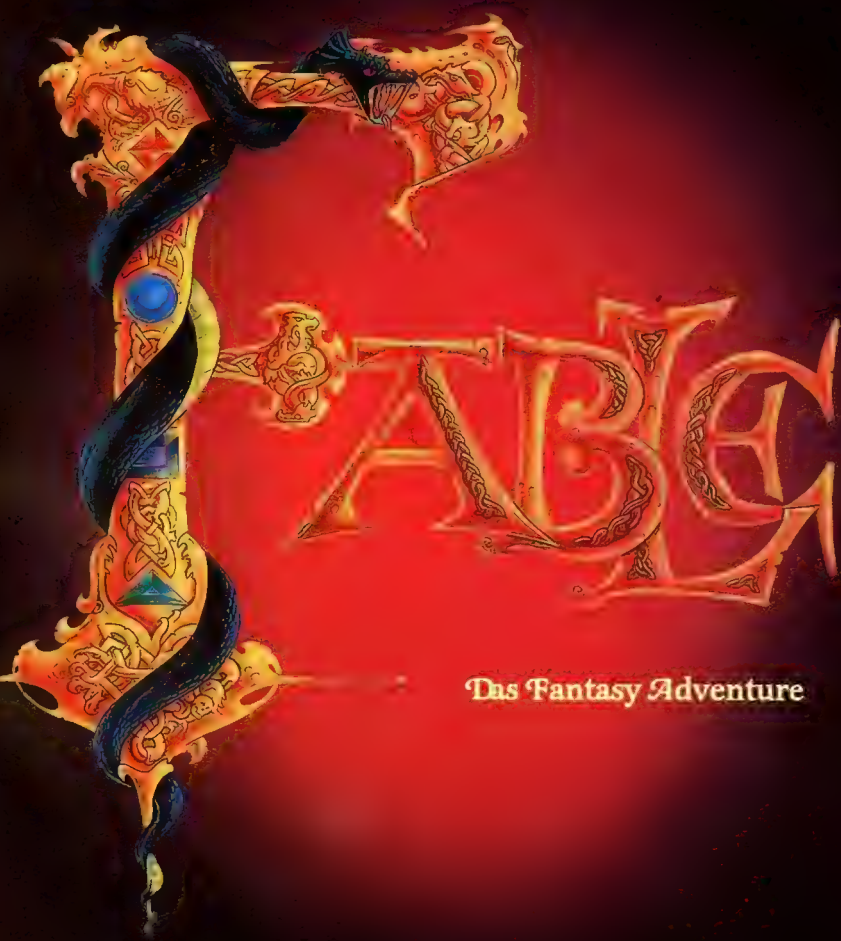
Die Mecubarz waren außer sich vor Wut über den Verrat Ismaels und seiner Männer! Mit unbändigem Zorn fingen sie die vier Jahreszeiten ein, sperrten sie in undurchdringliche Kristalle und schleuderten sie wutentbrannt in alle vier Winkel der zerrütteten Welt, wo sie auch heute noch in der ewigen Gewalt von Eis, Nebel, Wasser & Feuer schwachen. Vier der Verräter wurden in die Verbannung geschickt, doch Ismael ist spurlos verschwunden.

Erforschen Sie in der Rolle des unerfahrenen Abenteurers Quickthorpe die vier Länder der Mecubarz, und begeben Sie sich auf die Suche nach den mystischen Edelsteinen, durch die Ihr Volk befreit wird. Zur Lösung dieser aufregenden, jedoch unvorhersehbaren Aufgabe benötigen Sie eine scharfe Beobachtungsgabe, Geschick beim Lösen von Rätseln und einen wachen Verstand. Interagieren Sie mit einem Universum von Figuren, die durch echte Stimmen zum Leben erweckt werden und eine derart dichte Atmosphäre schaffen, daß man sie spüren kann. In einer Kombination von atemberaubenden Animationen und atmosphärischen Soundeffekten gehen Sie mit Fable auf die Reise Ihres Lebens!

Doch Vorsicht ist geboten ... denn in der Fabelwelt ist nicht alles Gold, was glänzt.

Zum PC Games 10/96: "... gehört Fable sicherlich zu den schönsten Fantasy-Adventures. ... Bitte mehr davon!"

KOMPLETT IN
DEUTSCH



Das Fantasy Adventure

PC CD-ROM
auch für Windows

auch für
POWER MAC



Distributed by



NHL Hockey 97

Holiday on Ice

NHL Hockey hat eine lange Vergangenheit. Im November 1993 erblickte es zum ersten Mal das Licht der Softwarewelt und konnte schon damals auf Anheb begeistern. In den folgenden Jahren gab es viele technische Neuerungen, eine Version jagte die nächste. Mit NHL Hockey 97 geht EA Sports nun in die vierte Saison, und von Ermüdungserscheinungen kann kaum die Rede sein...

Viele Unternehmen konzentrieren sich bei neuen Versionen ihrer Sportspiele darauf, die aktuelle Saison zu integrieren und ein paar grobe Schnitzer auszubügeln. Doch EA Sports hat sich zum Ziel gesetzt, die besten Sportspiele zu produzieren - und das stellen die Kanadier mit NHL Hockey 97 wieder einmal überdeutlich unter Beweis. Eine Verbesserung ist wohl mittlerweile selbstverständlich:

alle Daten der Spieler und Mannschaften (inkl. Nationalteams) basieren auf der aktuellen Saison. Wer im letzten Jahr noch mit den Vancouver Canucks die Playoffs gewonnen hat, wird aufgrund vehementer Abwertung in dieser Saison kein leichtes Spiel haben - generell wurden alle Teams in ihrem Profil bearbeitet, so daß man sich mit der neuen Rangordnung erst einmal zurechtfinden muß. Stichwort: leichtes Spiel. In den zahlreichen Optionsmenüs läßt sich natürlich auch der Schwierigkeitsgrad einstellen. Mit zusätzlichen Funktionen lassen sich unter anderem die Detailstufe, das Regelwerk und die Aufstellung verändern. Wenn Sie beispielsweise das actionreiche, schnelle Spiel bevorzugen und dafür auf Realitätsnähe verzichten können, sollten Sie die Abseitsregelung und den 2-Linien-Paß außer Kraft setzen. Außerdem läßt sich hier einstellen, ob die harigessonnenen Burschen in bestimmten Situationen eine Prügelei anzetteln dürfen - eine Option, die vor allem zu zweit sehr unterhaltsam sein kann.

Im Vergleich zum Vorgänger wurden die Menüs vor allem grafisch noch einmal kräftig aufgepeppt. EA Sports hat sich für einen stählernen Heavy Metal-Look entschieden, der sich durch das gesamte Spiel zieht. Das gilt auch für die Soundeffekte und den mitreißenden Soundtrack.





Die erste Reihe ist schon stark erschöpft: schnell auswechseln.

hohe Präzision begeistert sein. Aufgrund der unkomplizierten Kommandos werden Doppelpaß und Direktabnahme zum Kinderspiel. Das liegt aber zum größten Teil auch an der „höheren Intelligenz“ der Mitspieler, die es sich nun nicht mehr in der Verteidigung gemütlich machen, sondern bei einem Angriff blitzschnell mit nach vorne gehen. Die Stürmer versuchen ständig, anspielbar zu sein - sind sie von einem Abwehrspieler gedeckt, laufen sie sich frei. Das einzige Problem bei NHL Hockey 97 ist leider der Schiedsrichter. Der Grund zur Kritik sind jedoch nicht Fehlentscheidungen (die gibt es zum Glück nur selten), sondern vielmehr seine bloße An-



Kamensky stürmt an der rechten Bande in Richtung Tor, während sich links noch ein weiterer Spieler freiläuft. Ein schneller Paß und dann...

Wie spielt sich NHL Hockey 97?

EA Sports scheint sich in puncto Gameplay vor allem damit beschäftigt zu haben, wie man Eishockey für den Zuschauer bzw. Spieler attraktiver machen kann. Deshalb ist der Puck jetzt mit einem leicht transparenten Kreis umgeben und kann dadurch auch bei knallharten Zweikämpfen sehr leicht ausgemacht werden. Für Schlagschüsse haben sich die Kanadier ebenfalls etwas einfallen lassen: damit man den Puck auch noch bei hohen Geschwindigkeiten erkennen

kann, wird er in eine Art „Zeitlupe“ versetzt und dann wieder stärker beschleunigt, um die verlorene Zeit wieder aufzuholen - der Rest des Spielgeschehens bleibt aber davon unbeeinflusst. Das Resultat ist ein schwarzer Streifen, der kurz nachdem der Puck den Schläger verlassen hat dargestellt wird und so die Bewegungsrichtung angibt. Nimmt man die Spielbarkeit von NHL Hockey 97 unter die Lupe, wird schnell offensichtlich, daß sich die flinken Kufenracks genauer über das Eis bewegen lassen. Vor allem Checks an die Bande können

Die beiden Mannschaften stehen zum Bulli bereit: Jetzt gilt's!

nun viel präziser ausgeführt werden: man fährt mit hoher Geschwindigkeit gnadenlos auf das Opfer zu, drückt den entsprechenden Knopf und - BANG - der arme Tropf geht mit schmerzverzerrtem Gesicht zu Boden. Eishockey ist eben ein Sport mit Körperkontakt...

Freunde des fairen Spiels (ja, die soll es geben) werden aber vielleicht eher über die



In diesem Beispiel holt sich der Schiedsrichter nur den Puck, oft steht er aber auch furchterlich im Weg und behindert sowohl Stürmer als auch Torhüter.

REVIEW



EA Sports hat aus der Vergangenheit gelernt und die Anzahl der Kamerawinkel verringert.

wesenheit. Oft wird man bei einem schnellen Gegenstoß vom Referee blockiert und an die Seite gedrückt - in der Zwischenzeit steht die komplette gegnerische Mannschaft wieder im eigenen Drittel. Zum Glück kommt das nur ein bis zweimal pro Spiel vor, ärgerlich ist es aber trotzdem. Noch ärgerlicher sind allerdings Tore, die durch eigenes Verschulden zustandekommen. Oft folgt man dem Spielgeschehen so fasziniert, daß man gar nicht bemerkt, wenn man dem eigenen Torhüter genau vor der Nase herumläuft oder ihn - was noch viel schlimmer ist - blockiert. Diese Tore gehen dann auf das eigene Konto, dem Computer kann man keinen Vorwurf machen.

Beste Spielgrafik 96

Besonders faszinierend ist bei NHL Hockey 97 natürlich die phänomenale Grafik. Die Kufencracks bestehen aus zahlreichen Polygonen, die mit feinsten Texturen ausgestattet wurden. Auf den Trikots lassen sich mühelos Namen, Rücken-



Wright hat den Puck im eigenen Drittel abgefangen und versucht jetzt einen Konter zu starten.



Bei NHL 97 ist fast jede Perspektive spielbar, normalerweise spielt man aber trotzdem nur mit einer.

nummern und Sticker erkennen, viele der Topspieler verfügen sogar über richtige Gesichtszüge. Darüber hinaus wurde zum ersten Mal mit den neuen Verfahren Motion Capturing und Motion Blending (siehe PC Games 11/96) gearbeitet, so daß die Animatio-



Die vom Computer gesteuerte Kamera fängt sehr schöne Bilder ein. Wenn man an die Spieler herangezoomt wird, lassen sich sogar verschiedene Spieler anhand ihrer Gesichtszüge erkennen.

Geschwindigkeit & Technik

Im folgenden Kasten möchten wir Ihnen die Unterschiede zwischen den beiden letzten Versionen näherbringen und auch auf die geforderte Rechnerleistung eingehen.

Auflösung/Farben	NHL96	NHL97
- Menübildschirme	640x480 (256)	640x480 (65K)
- im Spiel	320x400 (256)	640x480 (256)
Sprachausgabe	deutsch	deutsch
Spielkommentare	nein	englisch
Kamerawinkel	elf	acht
Faustkämpfe	optional	optional
Nationalteams	nein	ja
Multiplayer	4 Spieler/1 PC 2 Spieler/Modem	4 Spieler/1 PC 8 Spieler/Modem 8 Spieler/Netzwerk

Diesen Rechner brauchen Sie,...

...um NHL Hockey 97 mit folgenden Optionen spielen zu können. Bei unserem Test kamen handelsübliche PCs zum Einsatz, wenn Sie also beispielsweise über eine extrem schnelle Grafikkarte verfügen, können auch bessere Ergebnisse erzielt werden. Aber auf einem Pentium 133 mit 16 MB läuft NHL Hockey 97 mit allen Details einwandfrei. Die Auflösungen beziehen sich auf die beiden Extremwerte 320x200 und 640x480 - es gibt auch einige Zwischenstufen, die aber zwecks der Übersichtlichkeit vernachlässigt wurden.

486DX2/66¹

Pentium 100²

8 MB RAM		16 MB RAM		8 MB RAM		16 MB RAM	
VGA	SVGA	VGA	SVGA	VGA	SVGA	VGA	SVGA
Kommentare	-	ja	nein	-	-	ja	ja
Zuschauer	ja	ja	nein	ja	ja	ja	ja
Spieleramen	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Eis-Logos ³	ja	ja	nein	ja	nein	ja	ja
Eis-Texturen ⁴	nein	nein	nein	nein	nein	ja	nein
Werbung	nein	nein	nein	nein	nein	ja	nein

¹ 486er mit mathematischem Co-Prozessor

² mit Intel-Chip. Mit manchen Prozessoren der Firmen AMD und Cyrix läuft NHL Hockey 97 (noch) nicht. An einem Patch wird gearbeitet, der kurze Zeit nach Erscheinen der deutschen Version verfügbar sein sollte.

³ Logos der Teams auf dem Eis

⁴ Kufenspuren auf dem Eis

she really wants it



**BATTLECRUISER
3000AD**
PC CD ROM

KOMPLETT DEUTSCHE VERSION

GAMETEK



Wenn die Reihen durchgewechselt werden, zoomt die Kamera nach oben, zeigt das Display und kehrt dann wieder zum Spielgeschehen zurück.

nen der Spieler nun noch realistisch geworden sind. Allein für die verschiedenen Checks und die daraus resultierenden Stürze gibt es gleich

ein Dutzend unterschiedlicher Animationen. Besonders viel Aufmerksamkeit wurde auch dem Torhüter geschenkt, der nun nach dem Puck hechtet

Statement

Was erwartet man von einem Spiel wie NHL 97? Ein paar neue, aber eigentlich unwesentliche Gimmicks und natürlich die Daten der aktuellen Saison. EA Sports wollte aber nicht nur ein Update, sondern ein komplett neues Spiel entwickeln, das die Konkurrenz vor Neid erblassen läßt - und es ist ihnen gelungen! Das einzige Problem: man weiß nicht so recht, was einem an diesem Spiel besonders gefällt. Ist es die Grafik, der Sound, die Spielbarkeit oder vielleicht doch die Atmosphäre? Vermutlich sind es alle vier Komponenten zusammen, die dafür sorgen, daß NHL Hockey 97 das zur Zeit wohl beste Sportspiel ist.



Mit wenigen Mausklicks lassen sich bei NHL 97 die Aufstellungen ändern.

heran und verfolgt ihn, bis er auf der Bank Platz genommen hat. Der Eindruck einer Fernsehübertragung wird dadurch perfekt.

Unterstützt wird dieser Effekt von griffigen Kommentaren des Moderators („another penalty against the Red Wings“) und der herrlich nachhallenden Stimme des Stadionsprechers („Zwei Minuten wegen Halteins“). Generell sorgt der Spielkommentar für eine ganz besondere Atmosphäre, paßt doch jeder Spruch zu der jeweiligen Situation. Leider ist dieser Teil des Spiels noch auf englisch, vielleicht haben wir mit der 98er Version mehr Glück...

Oliver Menne ■

Das Spiel ist aus, die siegreiche Mannschaft jubelt zusammen mit den Zuschauern.

und - wenn auch eher selten - aus dem Tor herausläuft. In puncto Kamerawinkel hat EA Sports aus den Fehlern in der Vergangenheit gelernt: es wurde auf alle unsinnigen, unspielbaren Perspektiven verzichtet und eine vom Computer gesteuerte Kamera hinzugefügt. Ist das Spiel unterbrochen, weil beispielsweise eine Strafzeit abzusitzen ist, so zoomt die Kamera nach oben, sucht den jeweiligen Spieler, zoomt ihn so nah wie möglich

SPECS & TECS

V64 / Tastatur
SVGA / Maus
DOS/Win 3.1 / Joystick
WIN 95 / SoundBlaster
HD 20 MB / General Midi
CD 600 MB / Audio

REQUIRED

486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED

Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER

bis zu acht Spieler im Netzwerk, per Modem

RANKING

Sportspiel	
Grafik	94%
Handlung	91%
Handlung	90%
Spielspaß	93%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

ES WIRD KOMMEN DER TAG...

...AN DEM DIE DUNKELHEIT REGIERT...

...UND DU DEINEM SCHICKSAL BEGEGNEST.



199.900,- €
IN NOVEMBER
FÜR PC CD-ROM



DEVELOPED BY SHINY ENTERTAINMENT INC. DISTRIBUTED BY INTERPLAY PRODUCTIONS LTD © SHINY ENTERTAINMENT INC. NOK LOGO AND ALL RELATED CHARACTERS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SHINY ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.



Bei den beiden Kursen „Advanced“ und „Expert“ müssen große Höhenunterschiede bewältigt werden: die Talfahrten sind atemberaubend.

Daytona USA

Start your Engine

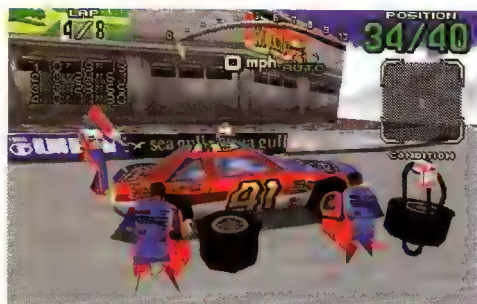
Haben Sie nicht auch manchmal Lust, sich einfach hinter ein Lenkrad zu klemmen und so richtig Gas zu geben? Wenn Sie einen PC besitzen, so können Sie dieser Leidenschaft in Zukunft gefahrlos nachgehen, schließlich tummeln sich mit Bleifuß 2 und Rallye Racing 97 schon zwei hochkarätige Rennspiele auf dem Markt. Und jetzt kommt auch noch Segas Spielhallenkönig Daytona USA dazu...

In Sachen Optionsvielfalt sind die beiden stärksten Konkurrenten Bleifuß 2 und Rallye Racing 97 nur schwer zu schlagen. Daytona USA bietet lediglich drei Rennstrecken und zwei grundverschiedene Fahrzeuge. Allerdings muß man auch gleichzeitig erwähnen, daß beispielsweise der Kurs „Expert“ satte zwei Minuten Spielzeit umfaßt, und deshalb auch normalerweise erst nach einigen Spielstunden richtig beherrscht werden kann. Daytona USA muß sich also nicht unbedingt vor den Mitbewerbern verstecken. Darüber hinaus werden dem Spieler viele Möglichkeiten gegeben, das Spiel seinen Fähigkeiten anzupassen. Sowohl die Anzahl der Runden als auch die Stärke der Gegner und die zur Verfügung stehende Zeit lassen sich verändern.

Aufwendige Grafik

Die grafische Gestaltung ist bei Rennspielen sehr wichtig.

Daytona USA macht in diesem Punkt eine durchweg gute Figur, auch wenn es an die Spielhallenversion natürlich nicht ganz heranreichen kann. Die Umgebungsgrafik ist aufwendig texturiert, und auch die verschiedenen Wagentypen hinterlassen einen sehr detaillierten Eindruck. Lediglich an dem Zoomeffekt, mit dem die Boliden vergrößert bzw. verkleinert werden, hätte noch etwas gefeilt werden können: befindet sich ein Wagen mehrere hundert Meter entfernt, so sieht er aus wie eine kleine Streichholzschachtel. Sobald man jedoch auf Tuchfühlung mit seinen Gegnern geht, bekommen die Wagen auch wieder die richtige Größe und wirken extrem realistisch. Darüber hinaus können die verschiedenen Perspektiven überzeugen: man kann sich zwischen zwei Außen- und zwei Innenansichten entscheiden und das Spiel auf diese Weise dem individu-



Bei einem Boxenstop wird der lädierte Wagen zwar wieder komplett restauriert, allerdings verliert man jede Menge Zeit.

ellen Geschmack anpassen. Wählt man eine der beiden Außenansichten, so darf man außerdem schnelle - vom Computer gesteuerte - Kamerarashwenks genießen, sobald der Wagen ausbricht oder ins Schleudern gerät.

Apropos Schleudern! Bei Daytona USA handelt es sich ganz klar um ein actionlastiges Rennspiel, auf keinen Fall um eine Simulation. So ist es beispielsweise möglich, seinen direkten Konkurrenten im Plazierungskampf (im Netzwerk bis zu vier Spieler) mit einem geschickten Manöver gegen die Bande zu pressen. Das Resultat: der arme Tropf überschlägt sich und muß mit einem lädierten Wagen das Rennen zu Ende fahren. Es sei denn, er entscheidet sich für einen Boxenstopp - doch das kostet meistens so viel Zeit,

daß man auch darauf verzichten kann.

Auf keinen Fall verzichten wollte Sega allerdings auf allerlei technische Finessen wie beispielsweise Pferde, die am Spieler vorbeigaloppieren, oder einen „Einarmigen Banditen“, der überdimensional über eine Straße ragt und so eine Brücke bildet. All diese kleinen „Überraschungen“ gehen jedoch an den Rechneranforderungen fast spurlos vorbei: schon auf einem Pentium 100 mit 16 MB RAM läßt sich Daytona USA relativ flüssig spielen - und das bei hochauflösender Grafik. Sega hat zwar eine Option integriert, die riesigen Gebäude abzuschalten, aber erstens wird die Spielgeschwindigkeit dadurch nicht sehr viel höher und zweitens geht ein großer Teil der Atmosphäre flöten. Außerdem kann Daytona USA unter den Rennspielen mit SVGA-Auflösung die höchste Frame-Rate aufweisen. Selbst Bleifuß 2 verlangt nach ein wenig mehr Power im Tower...

Das Fahrverhalten der vor Kraft strotzenden Nascar-Rennwagen läßt sich im großen und ganzen als gutmütig beurteilen. Selbst wenn der Bolide in einer engen Kurve einmal ausbrechen sollte, läßt er sich mit einigen geschickten Lenkmanövern wieder in die richtige Spur bringen.

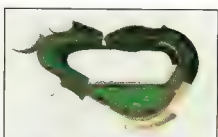
Oliver Menne ■



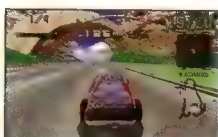
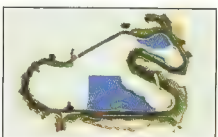
Rechts oben im Bild befindet sich der Radar (Position der Wagen), rechts unten eine Übersichtskarte.

Die Kurse

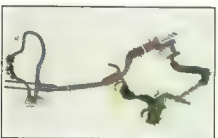
Daytona USA bietet nur drei Rennstrecken. Das hört sich zunächst recht wenig an, ist aber aufgrund der Länge der einzelnen Kurse eine ganze Menge.



Anfänger sollten zunächst auf diesem einfachen Rundkurs die ersten Erfahrungen machen. Wenn man versucht, seinen Gegner die Bande zu drängeln, landet man nicht gleich meterweit im Aus.



Dieser Kurs ist für Fortgeschrittene. Machen Sie sich mit den engen Kurven und Schikanen vertraut und testen Sie das Schaltgetriebe - es bringt Ihnen wertvolle Sekunden.



Dieser Kurs hat es wirklich in sich. Wahnwitzige Kurven und extrem schnelle Passagen zeichnen den Trip durch die Innenstadt aus. Mit Automatik lassen sich hier kaum noch gute Rundenzeiten erzielen.

Statement

Daytona USA ist eine ausgezeichnete Automatenumsetzung und sorgt auch einige Stunden für echten Spielspaß. Allerdings muß sich das Spiel leider selbst eingestehen, daß es bereits drei Jahre auf dem Buckel hat und deshalb nicht mehr ganz mit den heutigen Neuentwicklungen mithalten kann. Dennoch handelt es sich um ein Rennspiel, das in der Sammlung eines echten Motorsportfans eigentlich nicht fehlen sollte.



SPECS & TECHS

VGA / Tastatur	✓
SVGA / Maus	✓
DOS-WIN 3.1 Joystick	✓
WIN 95 SoundBlaster	✓
HD 48 MB / General Midi	✓
CD 500 MB / Audio	✓

REQUIRED
Pentium 60, 16 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM,
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
vier Spieler im Netzwerk

RANKING

Rennspiel	
Grafik	80%
Handlung	70%
Handling	80%
Spielepaß	80%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ausreichend

BRANDHEISS!

Fast geschenkt!

Gold Games:

Das Schwarze Auge 1+2,
Der Clou, Oldtimer,
Der Planer, Das Amt,
Battle Isle, Anstoss,
Alone in the Dark 2+3,
Larry 6, Oxyd Extra,
Prototype, Druidenzirkel,
Eightball Deluxe,
Whales Voyage 1+2,
Super Space Invaders
plus 22 weitere Titel!

40 Spiele auf CD-ROM zum
sensationalen Komplettpreis!

komplett **49,95**

Hier kommen zwei brand-
heiße Action-Knüller:

Shattered Steel

CD-ROM *

69,99

Alien Trilogy

CD-ROM *

69,99

Unser Tip des Monats:

Diablo

Machen Sie sich in diesem packenden Action-
Rollenspiel mit Mut, Macht und Magie auf die
Suche nach Diablo, dem personalifizierten Bösen!

CD-ROM *

79,99

Ein Leckerbissen für
alle Strategie-Fans!

Ascendancy Jagged Alliance Kaiser Deluxe

Drei Top-Strategiespiele in der
"Funsoft Strategie Edition" zum
teuflich guten Komplettpreis!
dt., CD-ROM

komplett **59,99**

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Wipeout

CD-ROM

19,99

3D Lemmings

CD-ROM

29,99

11th Hour

CD-ROM

35,99

IndyCar 2

CD-ROM

35,99



Die neue Saison
hat begonnen!

NHL Hockey 97

dt., CD-ROM *

75,99

Bundesliga Manager 97

dt., CD-ROM *

75,99

Schleichfahrt

Tauchen Sie hinab in die Tiefe und bestehen
Sie in dieser neuen 3D-Unterswasser-Action-
Simulation 60 lebensgefährliche Missionen!

dt., CD-ROM * **69,99**

Syndicate Wars

dt., CD-ROM *

79,99



Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point®

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise + DM incl. 15% MwSt. (einer und Preisänderungen vorbehalten!) Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zuwenden.
Versandkosten: Nachnahme 9,99 DM + 3,- Post-Nkl Gebühr – Kreditkarte 9,99 DM
Vorlaufs: 9,99 DM – ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!
Express-Versand und UPS auf Anfrage – Ausland nur gegen Vorlaufs zzgl. 20,- DM

Salt
04.10.96
endlich
auch in
Dortmund!

Media Point

Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: (0231) 914 25 24
Straßenbahn 404
Heinrichstraße



Media Point

Koblenz
Rizzasträße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10



Media Point

... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!



Virtua Cop

Blaue Bohnen

Die Konvertierungskampagne von Sega macht derzeit selbst vor den ungewöhnlichsten Spielen nicht halt. Neben Daytona USA, Virtua Fighter und einigen weiteren Konsolen-Bestsellern kommt jetzt auch Segas umstrittener Titel in die Spieleregale. Virtua Cop simuliert einen Polizeieinsatz auf Leben und Tod.

So würde sich RTL-Cop Sledge Hammer das Paradies vorstellen! Sie sind Polizeibeamter - einer der besten im Lande. In einem mörderischen Alleingang räumen Sie mit einer Verbrecherorganisation auf, die sich in drei verschiedenen Locations eingenistet hat. Anstatt zur .44er Magnum zu greifen (die durfte SEGA nun doch nicht beilegen), nehmen Sie Ihre Maus zur Hand, mit der Sie ein Fa-



Die Führung der Pfeile zeigt Gefahr. Bei rot sollte geschossen werden.



Die dreidimensionale Spielumgebung läuft wie ein Film ständig weiter.

denkreuz über den Bildschirm lenken. Die wilde Schießerei beginnt am Hafen, wo schon die ersten bösen Buben auf Ihren Einsatz warten, in Stage 2 verschlägt es Sie auf eine stillgelegte Baustelle und Stage 3 führt Sie schließlich zum großen Showdown in das Verbrecher-Hauptquartier. Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Hinter Kisten, Mauervorsprüngen und Fahrzeugen springen Polygon-Gangster hervor, die mit Pistolen oder Gewehren auf Sie zielen und gelegentlich sogar zur Handgranate oder dem Raketenwerfer greifen. Des Spielers Aufgabe ist, jeden einzelnen von ihnen ins Fadenkreuz zu fassen und mit einem unerschrockenen Mausclick auszuschalten.

Vertrauen Sie mir, ich weiß, was ich tue!

Wenn die sechsschüssige Trommel einmal leergerotzt ist, spendiert Ihnen ein doppelter Rechtsklick eine frische Ladung Magnum-Patronen. Reicht das Reaktionsvermögen des Spie-



Klassischer Fall von Notwehr, oder? Der gut gekleidete Herr winkt dem Spieler nicht, sondern will sich mit Woffengewalt der Verhaftung entziehen.

lers nicht aus, um alle im Blickfeld befindlichen Gegner innerhalb einer Sekunde auszuschalten, so versuchen diese ihrerseits, ihn mit gezielten Schüssen aus dem Weg zu räumen - was zum Abzug eines seiner fünf Leben führt. Zieht man hingegen zu leichtfertig und trifft versehentlich eine der auffällig gekleideten Geiseln, so wird dies ebenfalls mit dem Abzug eines Herzens geahndet. Bei Virtua Cop kommt es nicht darauf an, die Gegner einfach auszumerzen - eher im Gegenteil: Jeder Gangster, der lediglich an der Schußhand getroffen wird, gibt einen besonderen „Bull's Eye“-Bonus. Rein technisch gesehen

ist Virtua Cop eine der gelungensten Konvertierungen, die Saturn-Entwickler Sega in seinem PC-Programm hat. Je nach Leistung des Windows 95-Rechners können vier verschiedene Grafikmodi aktiviert werden, die vom normalen VGA-Modus bis zu 640x480-SVGA in 16 Bit-Farben reichen. Wer nicht alleine ballern will, kann Virtua Cop mit einem Freund am selben PC spielen oder den Netzwerk-Modus nutzen. Vorteil der zweiten Alternative: es gibt keinen Streit darum, wer an die Maus darf und wer mit der umständlichen Tastatursteuerung vorliebnehmen muß.

Thomas Borovskis ■

Statement

Also eigentlich sollte man an einem Spiel wie diesem, das von der sehr offensichtlichen Gewaltdarstellung lebt, überhaupt kein gutes Haar lassen. Deswegen habe ich hiermit den moralischen Zeigefinger und beziehe mich ansonsten nur auf die technische und optische Seite: Virtua Cop ist das momentan bemerkenswerteste Spiel seiner Art. Wer Spiele von American Laser Games mag, wird sich sofort in dieses Ballerspiel verlieben.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/Win 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 16 MB	General Midi
CD 350 MB	Audio

REQUIRED	
486DX2/66	8 MB RAM
Doublespeed	CD-ROM

RECOMMENDED	
Pentium 120	16 MB RAM
QuadSpeed	CD-ROM

MULTIPLAYER	
2 Spieler an einem PC	
2 Spieler im Netzwerk	

RANKING

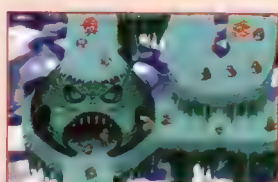
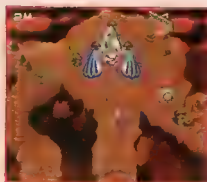
Action	
Grafik	90%
Sound	25%
Handling	85%
Spielspaß	82%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sega PC
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	gut

Mutant PENGUINS



DIE INVASION TRITT AN!



GAMETEK

Herausgegeben von
GAMETEK DEUTSCHLAND GmbH
Steinmetzstr. 20
41061 Mönchengladbach Germany

**ERHÄLTLICH AUF
PC CD - ROM**

DER PLANER 2



Wenn Sie bislang keinen Plan hatten,
können Sie das jetzt ändern.

Der Planer ist wieder da.

PC-CD ROM
MULTIMEDIA

GREENWOOD
ENTERTAINMENT

Vertrieb: Bushouse GmbH, Rainer Strasse 8, 41564 Karsell, Tel.: 02121/ 9870, Fax: 02121/ 887111 - Prallent GmbH, Ehrenburger Straße 34, 49090 Braunschweig, Tel.: 0541/ 122065, Fax: 0541/ 122478

© 1995: ABC-Spielplatz AG, Osterweg 100d, CH-3000, Tel.: 061/ 706280, Fax: 061/ 706222 - Österreich: ABC-SPIELPLATZ Trautwein & Co., Verwaltergasse 10, 1040 Wien, Tel.: 01/ 4040 0040, Fax: 01/ 4040 0040

POST
SCRIPT

Leserbriefe schicken
Sie bitte an folgende
Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende
Kürzungen behält
sich die Redaktion
vor.

IN EIGENER SACHE

Manchmal bin ich wirklich erschüttert, welches Eigenleben Themen in den Leserbriefseiten bekommen können. Man wirft ein winziges Steinchen und hat Mühe, sich anschließend vor der zurückkommenden Lawine in Sicherheit zu bringen. Auch unsere Petra weiß, wovon ich spreche! Oder sollte dieses Phänomen nicht nur physikalische Ursachen haben? Sollte sogar die Definition dieses Problems von T. Pratchett richtig sein? Ich will versuchen, sie hier kurz zu erläutern. Ständig rasen Inspirationen in Form von subatomaren Partikeln durch das Universum. Ihr Ziel ist der richtige Kopf zur richtigen Zeit. Wenn sie auf empfangsbereite Neuronen treffen, kommt es zu einer Kettenreaktion. Kurze Zeit später blinzelt jemand verwirrt im Scheinwerferlicht eines Fernsehstudios und fragt sich verwirrt, wie er auf die Idee gekommen ist, Brot fertig geschnitten zu verkaufen. Ähnlich erging es mir mit den Vorworten in der Amiga Games bzw. Play Time. Ich wäre allerdings nie auf die Idee gekommen, daß (von ein paar Spinnern abgesehen) so etwas jemand in der PC Games vermissen würde. Leichtsinnig forderte ich die Leser dazu auf, mir ihre Meinung kundzutun - und wurde von eingangs erwähnter Lawine überrollt. Haben meine Seiten bisher nicht alle lebensnotwendigen Leserbriefcerealien enthalten? Waren sie bisher nur sauber, aber nicht potentief rein? Fehlte das Verwöhnaroma? Hat mein Deodorant versagt? Auch Herr Kaiser konnte mir nicht weiterhelfen. Und während in Villa Riba schon gefeiert wird, beschließe ich, ab sofort diese Seiten mit einem Vorwort zu versehen. Sagt aber später nicht, ich hätte Euch nicht gewarnt! - RR

▼ ÄRGER

Sehr geehrte Damen und Herren,
als eifriger Leser Ihrer Zeitschrift PC Games möchte ich mich beschweren: In Ihrer Zeitschrift befindet sich eine ganzseitige Anzeige der Firma „Computerversand Boch“. Diese Firma bietet eine Vielfalt an PC-Spielen zu sehr günstigen Preisen an. Die Zahlungsbedingungen allerdings sind etwas ungewöhnlich (Vorab-Überweisung). Ich habe aufgrund der Anzeige in Ihrem Magazin das Spiel „Ran Trainer 2“ zum Preis von 55 Mark bestellt. Leider ist dieses Spiel bis heute nicht ausgeliefert worden. Durch einige Nachforschungen habe ich herausgefunden, daß es sich bei besagtem Versand um eine neu gegründete Firma handelt. Weiter habe ich herausgefunden, daß keine Spiele ausgeliefert wurden. Der Versandhandel ist auch telefonisch nicht erreichbar. Fazit: es handelt sich wahrscheinlich um Betrüger. Dieser Tatsache entsprechend bin ich natürlich von Ihrer Zeitschrift enttäuscht, da Sie of-

fenbar nur Ihre Seiten füllen wollten und es nicht für nötig halten, die Seriosität Ihrer Werbekunden zu prüfen. Ich wünsche mir diesbezüglich eine Stellungnahme und hoffe auf baldige Antwort von Ihnen. Von Ihrer Antwort wird auch die weitere Glaubwürdigkeit und Lesebereitschaft für Ihr Magazin abhängig sein. Eine Wiedergutmachung durch Sie würde mich sehr freuen.

Mit freundlichen Grüßen:
Manfred Ruhland

Ich veröffentliche diesen Brief stellvertretend für etliche andere gleichen Inhalts. In der letzten Ausgabe habe ich schon einmal erklärt, daß weder wir noch andere die „Seriosität“ neuer Anzeigenkunden überprüfen können. Bei der Vielzahl der Anzeigen wäre es auch recht arbeitsaufwendig - es müßte dafür ein zusätzlicher Mitarbeiter eingestellt werden. Und selbst wenn man alles ordnungsgemäß überprüft, kann man die „Seriosität“ nicht für alle Zeit garantieren. Da zudem Lieferzeiten von zwei

bis drei Wochen noch als normal bezeichnet werden können, würde ein solches Verfahren auch die Bewerbung brandneuer Spiele ausschließen. Oder denken Sie im Ernst, daß der Stern nachgeprüft hat, ob die Seitenairbags des neuen Volvo wirklich funktionieren? Bei Geschäften mit Versendern gibt es ganz einfache Vorsichtsmaßnahmen, die wirklich jeder selbst einhalten kann. Bei einer ersten Bestellung bei einem fremden Versender niemals Bargeld beilegen. Man hat keinen Beweis, daß der Empfänger das Geld auch bekommen hat. Möglichst immer per Nachnahme bezahlen. Sollte es wirklich nicht möglich sein, einen V-Scheck beilegen. Wenn nach einer angemessenen Frist noch nicht geliefert wurde, den Scheck zurückbuchen lassen. Seien Sie uns bitte nicht böse, daß wir Ihnen nicht alles abnehmen können. Sollte eine Firma aber unseriöse Machenschaften an den Tag legen, erfahren wir es natürlich, und wir werden uns weigern, weiterhin Anzeigen dieser Firma



Ihr Groß- händler für PC- CD-ROM + Sony PSX- Spiele + Zubehör

Bitte nur
Händleranfragen!

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Passauer Straße 13
D-94133 Röhrnbach
Tel. 08582/9605-0
Fax 08582/9605-99

LESERBRIEFE

PC Games
12/96

zu veröffentlichten - was auch schon geschehen ist. In dem speziellen Fall „Computerverband Boch“ sind Sie wirklich einen Betrüger aufgesessen, wie sich mittlerweile herausgestellt hat. Natürlich wollen Sie - und andere Leser - Ihr Geld wieder haben. Inzwischen zahlt die Deutsche Bank eingegangene Beträge an den Absender zurück, die Post sammelt ebenfalls Eingänge dieser Firma und schickt Schecks bzw. Geld zurück. Die Voraussetzung für die Rückerstattung des Geldes ist jedoch eine schriftliche Betrugsanzeige an die Polizei in Linda. Am besten wenden sich Geschädigte an: Polizeiinspektion Lindau (PLZ 88131) - der zuständige Beamte ist Herr Kollmann, der telefonisch unter der Nummer 08382/9100207 zu erreichen ist.

MEHR ÄRGER

Hallo PC Games, eigentlich fällt mir erst jetzt auf, daß es die Rubrik „Ärger“ nicht mehr gibt. Warum eigentlich nicht? War doch eine prima Sache, wenn es zwar auch nicht immer, aber immer öfter zum Erfolg geführt hat, wenn sich die PC Games helfenderweise eingeschaltet hat. Leider war ich so ein Fall, in der auch die nette Hilfe der PC Games nichts ausrichten konnte - der Händler wollte einfach kein Einsehen haben. Ich wollte eine neue Grafikkarte, und nach dem Studium verschiedener Testberichte entschied ich mich für eine Diamond Stealth 64 VRAM. Fündig wurde ich bei der Firma XXX, die diese Karte recht günstig anbot. Ich hoffe, Ihr vergeßt, den Firmennamen zu zensieren (No way. Anm. v. RR). Zwei Tage später traf das gute Stück ein und... oh Schreck, was war denn das? Das wollte wohl erst eine Diamond Stealth 64 VRAM werden. Denn das Teil war weder aufrüstbar auf 4 MB noch bestückbar mit einer sog. MPEG-Tochterplatine. Daraufhin struppelte ich gleich die Firma an, um eventuell auch gegen Aufpreis die Karte umzutauschen.

Ohne Erfolg und um einige unfreundliche Antworten reicher. Es stellte sich heraus, daß es zwei verschiedene Versionen dieser Karte gab. Einmal die „einfache“, die uns zugesandt wurde (Bezeichnung 3200) und eine weitere unter der Bezeichnung 3240. Weitere Anrufe bei dem „netten“ Händler, daß es sich wohl um ein Mißverständnis handelte, brachten keinen Erfolg. Man gab uns zu verstehen, daß wir für diesen günstigen Preis wohl nicht die bessere Karte erwarten konnten. Haben wir aber doch, weil es aus der Anzeige nirgendwo ersichtlich war, daß er die „Billigversion“ anbietet. Da wir der Meinung waren, einem Nepper aufgesessen zu sein, zogen wir zu unserem Anwalt. Nicht ohne vorher alles Mögliche getan zu haben, um eine außergerichtliche Einigung herbeizuführen. Selbst der anfangs schon erwähnte Anruf der PC Games brachte keine Problemlösung. Wir hätten das bekommen, was wir bestellt hätten, und damit basta - so die Argumentation dieses Händlers. Damit haben wir uns keineswegs zufriedengegeben. Das Ende der Geschichte ging dann so, daß besagter „kundenfreundlicher“ Händler per Gerichtsurteil dazu verpflichtet wurde, die Karte zurückzunehmen, das Geld zu erstatten und die gesamten Kosten des Verfahrens zu tragen. Und das alles wegen 418 Mark! Ich möchte die Redaktion bitten, so viel wie möglich von meinem Leserbrief abzuzeichnen, als abschreckendes Beispiel für Händler, die ähnliche Geschäftspraktiken an den Tag legen, und als Ermutigung für all jene, die in solchen Fällen vor der Anrufung höherer Instanzen zurückschrecken. Man sollte doch eigentlich annehmen können, daß der Kunde König ist. Vielen Dank und freundliche Grüße von zwei treuen Lesern:

Christian Schilder und Ulrike Walter

Die Rubrik „Ärger“ erscheint deshalb nicht mehr, weil sich die meisten Firmen geweigert haben, in dieser Rubrik zu erscheinen. Wohlgerne auch

dann, wenn das dumme, kleine „Mißverständnis“ für beide Parteien zufriedenstellend geklärt werden konnte. Aber nur weil es die Rubrik nicht mehr gibt, bedeutet es nicht, daß wir unseren Lesern nicht mehr hilfreich zur Seite stehen. Allerdings möchte ich nochmals betonen, daß wir nur vermittelnd eingreifen können. Einen Anwalt ersetzen wir im Ernstfall nicht. In Eurem speziellen Fall ist es mir allerdings unklar, warum sich die Firma weigerte, die Karte zurückzunehmen, zumal Ihr noch ausdrücklich betont habt, auch einen Mehrpreis für die richtige Karte zu akzeptieren. Leider vergessen viele Firmen, wer eigentlich für ihren Lebensunterhalt sorgt und daß auch der Kunde Rechte hat. Und wie auch Euer Beispiel zeigt, sollte man sich diese Rechte nicht nehmen lassen, sondern darauf bestehen.

JUGENDSCHUTZ

Grüß Dich Rainer, obwohl Dir das Thema BPjS sicher zum Halse heraushängt, möchte ich als Mutter eines 13jährigen Sohnes auf den Brief von Herrn Floren reagieren. Vor einiger Zeit habe ich mit meinem Sohn einen Film angesehen, der ab 12 freigegeben war. Mein Entsetzen war groß, als sich der Film zu einem Horrortrip entwickelte, wo Affen mit Menschengenauem um sich warfen usw.. Meine Versuche beim Jugendschutz erwiesen sich als zwecklos. Auf Filme oder Spiele, die von der BPjS freigegeben sind, hat das Jugendamt keinen Einfluß mehr. Das war nicht nur ein Film, oder halten Sie, sehr geehrter Herr Floren, Filme, in denen Kinder Erwachsene mit Steinen bewerten, für 6jährige geeignet? Nach welchen Kriterien die BPjS Filme und Spiele bewertet, ist mir ein Rätsel. Übrigens spielen mein Sohn und ich auch am Computer. Daher kann ich auch von dieser Seite sagen, daß es Spiele gibt, die ab 18 empfohlen sind, aber ohne weiteres

von 12jähren gespielt werden können. Selbst ist der Mann oder die Frau! Wir überprüfen selbst, was geeignet ist. Auch von der Bewertung der PC Games lassen wir uns nicht ins Bockshorn jagen, da ja auch alles eine Frage des Geschmacks ist. Zum Schluß möchte ich noch dem Redaktionsteam danken für eine wirklich gute Zeitschrift.

Auf Wiedersehen: Maria

Die Kriterien der BPJS sind mir allerdings auch größtenteils unklar. Wenn die Sache mit der Gewaltverherrlichung ernstgenommen würde, müßten wir auch auf „Kevin“- und „Bud Spencer“-Filme verzichten. Wobei ich persönlich die „Verniedlichung“ von Gewalt, deren lustige Darstellung, weit aus gefährlicher finde - aber lassen wir das. Sollten sich noch nennenswert Leser dafür interessieren, werde ich mir überlegen, ob ich nicht die Höhle der BPJS heimsuchen sollte, um sie mit Fragen zu löchern. Ansonsten kann ich Ihrem Brief und meiner Antwort an Herrn Floren nicht mehr viel hinzufügen. Ich bin wie Sie der Meinung, daß man die Verantwortung für die Erziehung seiner Kinder nicht auf andere abwälzen kann, sondern selbst Entscheidungen treffen muß.

VIRULENT

Lieber Herr Rosshirt, aufgrund Ihrer Aufforderung in der Ausgabe 10/96 habe ich mich entschlossen (natürlich im Schatten der Anonymität), einiges aus dem Virenprogrammierer-Dasein zu berichten. Die Geschichte der Virenprogrammierung ist einfach. Kennt das nicht jeder? Man sitzt gestreift bei der Arbeit am PC, und da kommt dann auch noch immer wieder ein ach so guter und vielwissender Kollege zu einem und will gute Ratschläge geben, wie man die Arbeit nicht besser und schneller erledigen kann. Da ist es doch verständlich, daß man da eine gewisse Wut auf den Mitarbeiter hat und sich

dann etwas „Schönes“ ausdenkt, um das wieder auszugleichen. Hier kommt es dann auch schon mal vor, daß sich z. B. beim Starten einer Batch-Datei auf einmal und überraschend viele Zahlen und Buchstaben auf den Bildschirm des Arbeitskollegen befinden, denen leider durch „Reset“ oder behämmern der „Enter“-Taste nicht Beine gemacht werden können. Es gehört schon eine Menge Zeit dazu, die Viren neu und effektiv zu gestalten, damit sie ihre Aufgabe nicht zu gering kreativieren. Damit bin ich schon auf den nachfolgenden Punkt gekommen: nämlich die Antivirenprogrammierer. Jeder denkt vermutlich, daß dies ein weiteres Kriterium des Dualismus-Systems sein mag. Aber diese Abstufung voneinander ist geringer als man sie sich vorstellt. Man gestaltet Viren so, daß sie - wenn möglich - nicht vom Programm bekämpft werden können. Hier verdient nicht zuletzt noch der Hersteller des Antivirenprogrammes. Die „Bister“, wie Du sie bezeichnet, sind nun mal mit dem Beginn der Computer entstanden und werden auch in Zukunft nicht wegzudenken sein.

Das Syndrom

Als ich Programmierer von Viren aufforderte, sich einmal in der Öffentlichkeit kundzutun, hoffte ich eigentlich, daß darauf auch die eine oder andere ernsthafte Zuschrift käme. Alles, was bisher dazu einging, ist jedoch Dein Papier gewordener Unfug. Die Geschichte mit dem Kollegen ist zwar recht rührend, erklärt aber keineswegs diese monströsen Mutationen, die bisweilen im Umlauf sind. Und wenn ein einziger Programmierer dieser digitalen Zeitbomben wirklich als Motivation die Sicherung von fremden Arbeitsplätzen im Sinn hat, werde ich Bäcker! Auch ist es vollkommen falsch, daß es schon Viren seit den Anfängen der Computer gibt. Damals (das war eine graue Vorzeit noch lange vor dem Erscheinen des C64) waren alle Computeruser (was man da-

mals eben so Computer nannte) aufeinander angewiesen - und es war Sitte, dem anderen zu helfen, nicht zu schaden. Viren tauchten erst auf, als Computer sich zur Massenware entwickelten. Ich würde mich wirklich sehr über Zuschriften von diesbezüglichen Personen freuen - aber bitte von jemandem, der weiß, wovon er schreibt.

DREIERLEI

Hallo Rainer!

1. Erkläre mir bitte etwas: (An dieser Stelle befand sich eine Liste indizierter Spiele. Anm. v. RR). All dies sind indizierte Spiele. Es ist also verboten, sie zu kaufen oder zu verkaufen. Aber ist es auch verboten, deren Namen zu erwähnen oder diese in Zeitungen abzu- drucken? Meines Erachtens wäre es nicht schlecht, einmal eine Liste mit allen zensierten Spielen abzu- drucken, oder ist das ein Redaktionsstau?
2. Zum Leserbrief „Nachschlag“ (10/96) muß ich Deine Antwort sehr loben, da es eine faire und objektive Antwort war. Hut ab.
3. Kann es sein, daß mein 6-fach-Speed-CD-ROM zu schnell ist für Eure CD?

Bye: Waka Sansai

1. Ich kann mir hier einen Wolf schreiben - aber ich bringe es offensichtlich einfach nicht fertig, dieses dumme Mißverständnis aus der Welt zu schaffen! Indiziert bedeutet NICHT verboten. Ein indiziertes Spiel darf Jugendlichen nicht zugänglich gemacht werden, und direkte oder indirekte Werbung dafür ist nicht zulässig. Ein Erwachsener kann durchaus ein indiziertes Spiel erwerben. Die Erwähnung eines solchen Spieles (von einer Liste ganz zu schweigen) könnte uns aber als indirekte Werbung ausgelegt werden.
2. Vielen Dank.
3. Nein, eigentlich nicht. Wir haben hier noch schnellere Laufwerke, und sie funktionieren einwandfrei.

FRAUENSACHE

Hallöchen Rainer!
Zu allererst möchte ich mich auf eine gewisse Petra beziehen. Eigentlich finde ich den Rummel um ihre Person recht lustig (im Gegensatz zu Mara), aber um der Gerechtigkeit Genüge zu tun, wie wäre es mit einem Poster von Dir? Aber nun zum eigentlichen Grund meines Briefes: Kann sich keiner vorstellen, daß es die Orks wirklich gibt? Aber es gibt sie doch! Ich habe lange geforscht, bis ich herausfand, daß die Orks in jeder Stadt leben - sie werden nur anders bezeichnet. Beamt! Man kann die Orks z. B. auf der Post an stupiden Verhaltensweisen wie dem Ablecken und Abstempe- len von Briefen und an ihrer Aggressivität erkennen. Und offensichtlich darf man die Orks nicht entlassen! Deshalb möchte ich alle Postämter, Schulen usw. warnen, vor der Einstellung die Personen gründlich auf grüne Haut und Stoßzähne zu untersuchen.
Bezüglich des Leserbrief von Tanja in Ausgabe 9/96: Klar melden wir uns. PC Games-Leserinnen aller Länder vereinigt Euch! Ein Lob will ich mir sparen, da Du es sowieso grausam verstümmeln würdest. Grüße an Petra (lieber Redaktions- schnecke als Schumi mit zwei Meter langem Kinn).

Deine Anny

P.S. Nachdem Dich Tanjas Augenaufschlag so beeindruckt hat, kann ich auch meinen nicht zurückhalten (klimper, klimper). Drucks Du mich ab?

Das mit dem Poster von mir kannst Du ganz schnell vergessen! Ich bin ein echter Foto- schneeling und werde nur vor der Linse einer Kamera sein, wenn ich ohnmächtig oder gefesselt bin. Deine Ausführungen über die Orks haben mich mächtig erschüttert! Und wirklich: sie sind unter uns! Manche von ihnen grunzen sogar noch! P.S.: Das ist unfair! Gegen Vorwürfe oder Angepöbel kann ich mich wehren, aber gegen dieses „klimper, klimper“ bin ich wehrlos. Gnade!

Sonderangebot

Albion DV 29,95
Amberstar DV 19,95
Battle Isle 1 + Data Disk DV 19,95
Battle Isle 2 + Scenario CD DV 29,95
Battle Isle 3 DV 34,95
Blorg DV 29,95
Catz DV 29,95
Chewy - Esc von F5 DV 29,95
Christoph Columbus DV 19,95
Civilization DV 39,95
Creature Shock DV 21,95
Cybermage DV 29,95
Das Schwarze Auge 1 oder 2 19,95
Day of the Tentacle DV 32,95
Der Patrizier DV 34,95
Der Reeder DV 19,95
Die Seidler DV 29,95
Dune 2 DV 29,95
Fade to Black DV 29,95
Fatal Racing DV 32,95
FIFA Soccer '95 DV 29,95
Flashback DV 24,95
Flight Unlimited DV 39,95
FX Fighter DV 22,95
Gabriel Knight 1 DV 22,95
Goblins 1-2 oder 3 DV 22,95
Hanse - Die Expedition DV 34,95
Jagged Alliance DV 32,95
King's Quest 7 DV 35,95
Legend of Kyrandia DV 21,95
Little Big Adventure DV 29,95

Lost Eden DV 21,95
Master of Magic DV 29,95
NHL Hockey '95 DV 29,95
Pirates! Gold DV 39,95
Pitfall (Win 95) DV 29,95
Pizza Connection DV 19,95
Police Quest 4 DV 22,95
Privateer + Zusatz-Disk. DV 29,95
Railroad Tycoon Deluxe DV 32,95
Rebel Assault DV 22,95
Russische Heere DV 22,95
Sam & Max DV 32,95
Shanghai - Große Momente DV 22,95
Simon the Sorcerer DV 22,95
Simon the Sorcerer 2 DV 29,95
Sim Tower DV 35,95
Space Quest 6 DV 22,95
Star Trek - 25th Anniversary DV 24,95
Star Trek 2 - Judgment, Rites DV 24,95
Stonekeep DV 39,95
Strike Commander DV 29,95
Super Street Fighter 2 Turbo DV 27,95
Syndicate Plus DV 29,95
System Shock DV 29,95
Theme Park DV 29,95
U.S. Navy Fighters DV 24,95
Ultima Underworld 1 & 2 DV 29,95
Ultima 7 Collection DV 29,95
Volgus DV 32,95
Wing Commander 3 DV 34,95
Wizardry 7 DV 19,95

mehr als 10 Jahre
Spaß an Spielen

Bachler
Computersoftware

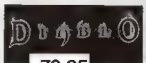
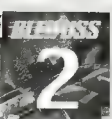


79,95



69,95

59,95



79,95



82,95



29,95



74,95



36,95



69,95

Spiele Sammlungen

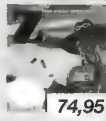
Gamebox DV 44,95
Lollypop, Turicran 2, Winzer, Mad TV, Transworld, St. Thomas, Oil Imperium, Invest, Tiebreak, Logical, Rings & Return of Medusa, Black Gold u.v.a.
Gold Games Collection DV 44,95
Alone in the Dark 2+3, Anstoss, Battle Isle 1, Das Schwarze Auge 1+2, Der Drudenkel, Der Planer, Ishar Trilogy (1-3), Leisure Suit Larry 6, Prototype u.v.a.
LucasArts Classic Adventures DV 39,95
Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey Island 1, Zak McKracken
LucasArts Top Adventures DV 54,95
Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2
Made in Germany DV 39,95
Anstoss, Battle Isle 2, Das Schwarze Auge 2
Westworld Compilation DV 74,95



79,95



74,95



74,95



89,95

CD-ROM

3-D Ultra Pinball 2 (Creep Night) DV 72,95
3 Skulls of the Yoltres DV 79,95
Advanced Tactical Fighters DV 79,95
A.T.F. - NATO Fighters Zusatz-CD DV 36,95
Acas of the Deep DV 84,95
Acas of the Deep Zusatz-Missionen DV 39,95
AH-64 Longbow DV 79,95
AH-64 Longbow Data Disk DV 46,95
Alien Trilogy DV 74,95
Alone in the Dark Trilogy (1-3) DV 69,95
Armoured Fist 2.0 DV 74,95
Ascendancy DV 54,95
Azrael's Tear DV 69,95
Baphomet's Fluch DV 74,95
Bluffers 2 DV 69,95
Bundesliga Manager '97 DV 69,95
Bundesliga Manager Hattnok DV 64,95
Capitalism DV 79,95
Civilization 2 DV 79,95
Civ War General DV 86,95
Cormanche 3 DV 74,95
Command & Conquer 1 DV 69,95
Command & Conquer Addision DV 27,95
Command & Conquer 2 DV 69,95
Creatures DV V.m.o.
Cruisader - No Regret DV 64,95
Daggerfall DV 74,95
Das Rätsel des Master Lu DV 74,95
Das Schwarze Auge 3 DV 36,95
Daytona USA DV 74,95
Deadlock DV 79,95
Der Planer 2 DV 74,95
Der Produzent DV 74,95
Destiny DV 74,95
Diablo (Win 95) Ende Nov. DV 79,95
Die Ake Pandora DV 82,95
Die Fugger 2 DV 79,95
Die gr. Schlacht in den Ardennen DV 74,95
Die Siedler 2 DV 69,95
Die Siedler 2 Mission Disk. DV 29,95
Discworld DV 74,95

CD-ROM

Discworld 2 * DV 82,95
Down in the Dumps * DV 76,95
Dungeon Keeper * (Ant. 1997) DV 74,95
Elizabeth 1. DV 69,95
F1 Manager '96 DV 72,95
F-22 Lightning II DV 79,95
Fantasy General DV 72,95
FIFA International Soccer '96 DV 56,95
FIFA Soccer '97 (Ende Nov.) DV 74,95
Fire Fight (Win 95) DV 59,95
Flight Unlimited (Win 95) DV 74,95
Flying Corps * DV 86,95
Formula 1 Grand Prix 2 DV 99,95
Gene Machine DV 72,95
Gene Wars DV 74,95
Golden Gate Killer DV 74,95
Hardball DV 69,95
Heroes of Might & Magic DV 54,95
Hugo 4 DV 69,95
Jagged Alliance: Deadly Games DV 74,95
Lands of Lore 2 (Ende Dez.) DV 89,95
Lighthouse DV 84,95
Links LS DV 92,95
Master of Orion 2 (Ende Nov.) DV V.m.o.
Martini Racing DV 26,95
M.A.X. DV 79,95
MDK DV 86,95
MechWarrior 2 & Erwei.-Set DV 82,95
MechWarrior 2: Mercenaries DV 82,95
Megarace 2 DV 54,95
Might & Magic Collection (3-5) DV 39,95
Missionforce: CyberStorm DV 84,95
NASCAR Racing 2 DV V.m.o.
NBA Live '96 DV 79,95
Need for Speed Special Edition DV 79,95
NHL Hockey '97 DV 74,95
Nihilist DV 69,95
Olympic Games DV 69,95
Phantasmagoria 2 DV V.m.o.
Pole Position DV 69,95
Pro Pinball - The Web DV 56,95

CD-ROM

Psycho Pinball DV 69,95
Rallye Racing '97 DV 72,95
Rebel Assault 2 DV 84,95
Road Rash (Win 95) DV 59,95
Sampras Extreme Tennis DV V.m.o.
Schleichfahrt DV 69,95
Schleichfahrt Limited Edition DV 79,95
Scorched Planet DV 69,95
Shattered Steel DV 74,95
Sherlock Holmes - Das Geheimnis der bläutierten Rose DV 74,95
Silent Hunter DV 69,95
Silent Hunter Zusatz-CD DV 34,95
Simon the Sorcerer Edition (1+2) DV 52,95
Sonic the Hedgehog DV 54,95
Space Hulk (Win 95) DV 74,95
Star Control 3 DV V.m.o.
Star Trek Next Generation DV 79,95
Star Trek: The Next Generation DV 64,95
S.T.O.R.M. DV 79,95
Syndicate Wars DV 79,95
TFX: EF2000 Special Edition DV 86,95
TFX: EF2000 Zusatz-CD DV 35,95
The Darkening (Ende Nov.) DV 79,95
The Darkening Limited Edition DV 79,95
The Dig DV 74,95
TIE Fighter Deluxe Edition DV 77,95
Time Commando DV 74,95
Tomb Raider (Ende Nov.) DV 69,95
Toonsruck DV 74,95
Transport Tycoon Deluxe DV 54,95
Virus Fighter (Win 95) DV 74,95
Warcraft 2 DV 79,95
Warcraft 2 - Zusatz-CD (Beyond the Dark Portal) DV 28,95
Warcraft 2 Exklusiv-Edition DV 86,95
Wing Commander 4 DV 79,95
Worms Special Edition DV 74,95
X Wing Edition DV 32,95
Zork V DV 74,95
Zork Nemesis DV 86,95

So bestellt Ihr:

Einfach bei uns anrufen
und Eure Bestellung
durchgeben, oder eine
Postkarte/Brief mit
Euren Wünschen an uns
schicken.

Der Versand erfolgt
dann per Nachnahme
(+ 9,- DM) oder per
Vorkasse (+ 4,- DM).
Ab 150,- DM Bestell-
wert liefern wir
grundsätzlich portofrei.

Postfach 1113
46361 Bocholt
Blücherstr. 24
46397 Bocholt

(02871) 183088,
180637, 8631 o. 185443

Support

Serviceleistungen im Überblick

Die richtige Nummer...

Immer wieder tauchen bei diversen Hotlines Mißverständnisse auf, die für beide Seiten - für den Kunden und den Hersteller - ärgerlich und zeitaufwendig sind. Wenn Sie folgende Hinweise beachten, können Sie schon im Vorfeld ausschließen, mit der falschen Stelle verbunden zu sein.

▼ Probleme mit einem Demo, Bugfix oder Update

Bitte rufen Sie den Hersteller direkt an, er hat das jeweilige Spiel entwickelt und kennt sich deshalb auch am besten mit dem Produkt aus. Eine Liste der momentan in Deutschland eingerichteten Nummern finden Sie unten.

▼ Tips und Tricks zu einem bestimmten Spiel, sonstige Fragen

Wenden Sie sich am besten auch gleich an den Hersteller. Den deutschen Vertrieb finden Sie meistens auf der Rückseite der Spielepackung.

▼ Probleme mit der Cover-CD-ROM

Sollten Probleme mit unserer Cover-CD-ROM auftauchen (Menüprogramm, Verzeichnisstruktur), so wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: Montag bis Freitag, 14 bis 18 Uhr, 0911-305030

▼ Die Cover-CD-ROM läßt sich nicht lesen bzw. ist defekt

Füllen Sie bitte unseren Reklamationscoupon (im Tips & Tricks-Teil) aus und schicken Sie diesen zusammen mit der CD-ROM an: Astal Media, Reklamation PC

Games, Am Steinacher Kreuz
22, 90427 Nürnberg

▼ Heftnachbestellungen

Es können jeweils nur die letzten drei Ausgaben nachbestellt werden (Zahlung nur per Vorkasse). Bitte wenden Sie sich nur schriftlich an: CP Verlag & Agentur GmbH, Leserservice, Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg

▼ Fragen zum Abonnement

Haben Sie Fragen zu Ihrem Abonnement, so wenden Sie sich bitte an: 0911-5325179

Hotlines

Hersteller	Telefon	Wann?	im Internet
Acclaim	02 11-5 23 32 22	24 Stunden am Tag	http://www.acclaimnation.com
Activision	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	http://www.activision.com
Art Department	02 34-9 32 05 50	Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	-
Ascon	0 32 41-96 69 33	Mo-Fr 14 ⁰⁰ -17 ⁰⁰	-
Attic	0 74 31-5 43 23	Mo-Fr 8 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	-
Blue Byte	02 08-4 50 88 88	Mo-Fr 15 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	http://www.bluebyte.de
BMG Interactive	01 80-530 45 25	Mo-Fr 10 ⁰⁰ -17 ⁰⁰	-
Bomica	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	http://www.bomica.de
Capstone	0 40-39 11 13	Mo-Do 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	-
Disney Interactive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	http://www.disney.com
Electronic Arts	0 52 41-2 60 24	Mo-Fr 10 ⁰⁰ -12 ⁰⁰ , 14 ⁰⁰ -17 ⁰⁰	http://www.ea.com
Greenwood Entertainment	02 34-9 32 05 55	Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	-
Ikarion	02 41-470 15 20	Mo, Do, Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	http://www.ikarion.com
Infogrames	02 21-4 54 31 06	Mo, Di, Do, Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	http://www.infogrames.com
Konami	02 21-61 23 52	Mo-Fr 17 ⁰⁰ -20 ⁰⁰	http://www.konami.com
Max Design	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	-
MicroProse	0 52 41-94 64 80	Mo, Mi 14 ⁰⁰ -17 ⁰⁰	http://www.micropose.com
Mindscape	02 08-89 92 41 24	Mo, Mi, Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	http://www.mindscape.com
Navigo	0 89-324 66 222	Mo-Fr 13 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	-
NEO	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	http://www.info.co.at/neo
Nintendo	01 30-58 06	Mo-Fr 11 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	http://www.nintendo.com
Philips Media	0 61 07-94 51 45	Mi, Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	http://www.philipsmedia.com
Pygnosis	0 69-66 54 34 00	Mo-Fr 9 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	http://www.pygnosis.com
Ravensburger Interactive	07 51-86 1944	Mo-Do 16 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	-
Sega	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	http://www.sega.com
Sierra Coktel Vision	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	http://www.sierra.com
Softgold	0 21 31-96 51 11	Mo, Mi, Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	-
Soft Enterprises	0 66 92-46 42	Di, Do 18 ⁰⁰ -20 ⁰⁰	-
Software 2000	0 52 41-98 60 10	Mo-Fr 11 ⁰⁰ -13 ⁰⁰ , 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	http://www.software2000.de
Starbyte Software	02 34-68 04 94	Mo 16 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	-
Viacom New Media	01 30-82 01 15	Mo-Fr 9 ⁰⁰ -17 ⁰⁰	http://www.viacomnewmedia.com
Virgin	0 40-39 11 13	Mo-Do 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	http://www.vie.com
Warner Interactive	0 40-27 85 53 06	Di, Mi, Do 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	-

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch oder Bugfix, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Meistens findet man hier das gewünschte File.

**Am Graben 2 92557 Weiding
I. 09674 -1279 Fax 09674-1294**

DA 29.90	Final Soccer 97	DV 77.90	PRINCE 2
DV 44.90	Final Approach	DA 49.90	The Darkening 18.90
DA 56.90			
DV 29.90	Firefight W95	DA 61.90	Pro Pinball /W95 - DOSDA 56.90

Command & Conquer Alarmstufe Rot DV	88.90	Lands of Lore 2 DV	87.90	The Muppets Inside Themepark Classic This means War Tie Fighter SVGA	DA 66.90 DV 29.90 DV 71.90 DV 73.90
--	-------	-----------------------	-------	---	--

Cyberia 2	DV	75 90	Lemmings Paintball	QA	36 90	Total Control	DV	48 90
Daggerfall	DV	74 90	Lighthouse	DV	75 90	Total Mania	DV	54 90
Dark Seed 2	DV	54 90	Links LS	QA	88 90	Toashinden	QA	85 90

Deadline	DA 42.90	MAGi	DV 89.90	Virtus Fighter	DA 75.90
Deadlock	DA 74.90	Magic Carpet plus CI	DV 29.90	Vol-gas	DV 34.90
Death Gate	DV 75.90	Mantic Karts	DA 35.90	War Collapse	DA 64.90
Death Keep WOE	DA 66.90	Martian Rescue	DA 26.90	Wings of Fury	DV 77.90

Der Produzent	DV	76.90	Mephisto Genius 3	DV	82.90	Wing Commander 4	DV	78.90
Der Reeder	DV	19.90	Might + Magic Trilogy	DV	41.90	Woodruff & Snibble	DV	25.90
Der Teilschmann	DV	36.90	Missionforce Cyberstorm	DV	75.90	Worms + Reinforcement	DV	65.90
Descant 2	DV	79.90	M.P. Ritter der	DA	63.90	World Rally Fever	DA	65.90

Die fünfte Dimension	DV	79.90	NBA Live 97	DV	71.90	Z-	DV	74.90
Die Fugger 2	DV	75.90	Need for Speed Special	DV	78.90			
Die gr. Schl. Waterloo	DV	55.90	NHL Hockey 95 Cl	DV	29.90			
Die Hard Trilogy	DV	76.90	NHL Hockey 97	DV	71.90			

Sammlungen:

Funsoft Strategie Ed.	DV	54.90
-----------------------	----	-------

Down in the Dumps	DV	68.90	Olympic Soccer	DA	68.90	(Lolypop, med IV, st. Thoma,
Druidenzirkel	DV	45.90	Orion Burger	DV	75.90	Mega Peck 6 DA 78.90
DSA 2 -Sternenschweif	DV	24.90	Outpost	DV	25.90	(Riddle of Master Lu, Panzer Gen

Earthworm Jim 1 + 2	DV	64 90	Pegasus 4.0	33 90	the Warrior, Audio CD)
Earthsiege 1	DV	25 90	Perfect Assassin	DV	66 90 Ultra Pack 2 DV 78.9
Earthsiege 2	DV	75 90	PGA Tour Golf 486	DA	29 00 (ADAC Special Auto 96,3D Woh
Earthworm Jim 1 + 2	DV	64 90	Pegasus 4.0	33 90	the Warrior, Audio CD)

Fade to Black	DV 29 90	Pole Position	DV 85 90	World of Business	DV 19 90
Fantasy General	DV 65 90	Police Quest Collection	69 90	(Mad TV, Invest, Transworld, Bla	
Fields of Glory	DV 29 90	Police Quest 4	DV 25 90	Gold)	

CREATIVE LABS:	Firebird 2.....	129
SR 16 Value Edition pop	159 - Grip Pad Sport Set NH 96	164

ROLAND	Grand Prix 1 Lenkrad.....	165
SCD 15.....	399.-	F16 Flight.....230
YAMAHA	F16 TOS.....	24

SW 60 XG.....	319.-	Flight Stick Pro.....	109.-
GRAVIS		Virtual Pilot Pro.....	168.-
Wingspan 47.5"	229.-	Builder's Toolkit Pro.....	179.-

TEAC CD-56-E 6fach.....	175,-	Wingman extrem.....	85,-
TEAC CD-58-E 8fach.....	185,-	MICROSOFT	

GRAVIS		Zubehör:	
Analog pro transparent.....	45,-	Alfa Twin.....	35,-
		PC Action Replay.....	12,-

Stammkunden ,Rechnung	DM 6,50	Nachnahme + 3.- Zkgeb.	DM 9.
Vorauskasse	DM 6,50	Ausland - Vorauskasse	DM 18.

Computerkamera		3,3V CPU auf 5V Board	48,50	Cache-RAM Satz 256k	83,00
QuickCam	215,00	AMD 5x86 133MHz	89,00	Adapton	

Gehäuse BigTower	95,00	AMD 5k100	189,00	CD-ROM CD-KIT 8-fach	185
Gehäuse MinTower	55,00	CYRIX 120+	275,00		
CD-ROM Gehäuse mit Hard		CYRIX 150+	315,00		

Netzteil 230W	75,00	1P 150	555,00	CD-Brenner mit Software	
Wechselrahmen für HD	35,00	1P 166	699,00	2-fach schr.	999,00
Losstück	19,50			CD-Rohlinge 10 St.	180,00

Modem extern 14.4	89,00	ST 51080A 1,0GB	299,00	Netzwerk Karte NE2000 kp. BNC 40
Modem extern 28.8	199,00	ST 31081A 1,0GB	295,00	
ISDN S0 Karte Fritz	185,00	ST 32140A 2,1GB	475,00	

Mouse ser & PAD	23,50	WD AC 31600	425,00	PCI	75
Mouse Logitech 3Ta.	29,00	WD AC 32100	485,00		
Microsoft Mouse	38,00	WD AC 32600	535,00	Netzwerkkabel konfektioniert	

VGA Karten	Fireball 2,1 GB	435,00	Chrimpstecker BNC	4
miniVide - 128B 2MB 145,00			Kabelverbinder BNC	17

ATI 2MB PCI	155,00	kompat.	79,00	Systemumrüstungen
ATI 1MB PCI	99,00			

TSUNAMI Computer Woldegk GmbH, 17348 Woldegk, Mühlendamm 1

75UNAM? Woldeg

34497 Korbach		Normandy Olympic Games Olympic Soccer Soccer Art	D 6 H 6 H 6 D 6
---------------	---	---	--------------------------

TEL : 05631-913191

Preisliste kostenlos - Versand im Sicherheitskarton	Risiko*	D 7
	Road Rash	D 5
	Rückkehr u. Krander®	D 1

Afterlife*	D 79,90	Earthsiege2 Skyforce	D 79,90	S Holmes-Gen d lat R	D 79,90
AH 64 Longbow	D 78,90	EF 2000 Taktcom*	D 36,90	Silent Hunter	D 69,90
Flash Point Korea*	D 46,90	EF 2000 + Taktcom*	D 79,90	Silent Thunder	D 79,90

American Dream	D 36.90	NHL Hockey 95, Thru Park 1 (Saves, highlights)	Star Trek: Warrior Set	D 69.90
Armoured Fist 2.0*	E 72.90	FI Grand Prix 2	S.T.O.R.M.	D 69.90
Armoured Fist 2.0*	D 79.90	FI Manager 96	Super Eurofight 2000*	D 69.90
Armoured Fist 2.0*	E 79.90			

Betrayal in Antara*	H 76.90	Flying Corps*	D 79.90	The Highlander Collection	D 79.90
Birthright*	H 76.90	G-Nome*	D 79.90	Time Commando	D 79.90
Bleifuß 2*	D 54.90	Guns, Wars	D 72.90	The Dig	D 69.90

Civil War General*	D 81 90	Hardline	D 59 90	Toonstruck*	D 69 90
Cluedo*	D 73 90	Hattrick Wins*	D 69 90	Urban Runner	D 69 90
Comanche 3.6*	E 73 90	Hind	D 69, 90	US Navy Fighters 97*	D 69 90

C+Conqu Missionisk D 29.90	Jagged Alliance 2* a. Anfr	Wing Commander 4 D 79.90
Command+Conquer* D 87.90	John Madden NFL 97* D 72.90	Worms Spec. Ed.* D 69.90
Alarmstufe Rot	Lands of Lore 2* D 84.90	

Der Planer 2	D 69,90	Mad TV 2*	D 69,90
Der Produzent	D 74,90	Master of Orion 2*	D Anfr
Destiny*	D 71,80		

D gr Schild Ardenen	D 67,90	Missionf.:Cyberstorm	D 79,90	Nachnahme + 10,90 +3.-Zahl
D gr Schl u Gettysburg	D 69,90	M Pyts R d kokusnuß	D 66,90	Vorkasse + 7,90
D gr Schl v Waterloo*	D 67,90	NASCAR Racing 2*	H 76,90	

* Mission CD* D 31 90

CHARTS

Karstadt Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1	1	Grand Prix 2	MicroProse	3
2	2	Z	Warner Interactive	2
3	3	Die Siedler 2	Blue Byte	5
4	4	Command & Conquer	Westwood	12
5	6	WarCraft 2	Blizzard	10
6	-	Megapak VI	Koch Media	1
7	5	Civilization 2	MicroProse	6
8	17	Flight Simulator 5.1	Microsoft	4
9	8	Hugo 3	ITE	12
10	9	World of Combat	Compilation	5
11	7	F1 Manager 96	Software 2000	4
12	11	Die Fugger II	Sunflowers	6
13	13	Win Skat	CDV	5
14	-	White Lines	Compilation	1
15	12	AH-64D Longbow	Origin	4
16	14	Megapak V	Koch Media	6
17	10	The Need for Speed - SE	Electronic Arts	2
18	15	Silent Hunter	Mindscape	4
19	18	Blue Byte Collection	Blue Byte	5
20	-	Pinball Power Pack	Compilation	1

Joysoft Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1	-	Baphomets Fluch	Virgin	1
2	-	C&C: Level-Editor 3	-	1
3	-	Cyberstorm	Sierra	1
4	3	Grand Prix 2	MicroProse	3
5	-	Return of Arcade	Microsoft	1
6	-	Crusader: No Regret	Origin	1
7	-	Der Planer 2	Greenwood	1
8	-	Jagged Alliance 2	Sir-Tech	1
9	-	Daggerfall	Virgin	1
10	1	Z	Warner Interactive	2
11	-	Gene Wars	Electronic Arts	1
12	-	Mechwarrior: Mercenaries	Activision	1
13	15	AH-64D Longbow	Origin	5
14	10	Die Siedler 2	Blue Byte	6
15	-	Links LS	US Gold	1
16	11	Civilization 2	MicroProse	3
17	-	Lighthouse	Sierra	1
18	-	NHL Hockey 97	Electronic Arts	1
19	-	Sonic CD (Win 95)	Sega	1
20	-	Time Commando	Electronic Arts	1

Guck mal, Schumi, so wird's gemacht: MicroProse verteidigt mit Grand Prix 2 die Pole Position der Karstadt-Charts. Bemerkenswert: auf den weiteren Plätzen regieren durchweg Strategiespiele. Bei Joysoft wird quer durch's Sortiment geordert - von WiSims über Sportspiele bis hin zu Simulationen ist alles vertreten, was derzeit Rang und Namen hat. Ganz vorne: Virgins High-End-Adventure Baphomets Fluch, unser Spiel des Monats in PC Games 10/96.

Hier wieder nur eine winzige Auswahl - mehr in unseren Shops oder am Telefon



<http://www.softsale.de.com>

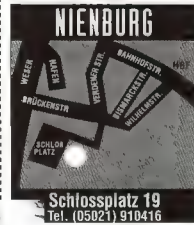
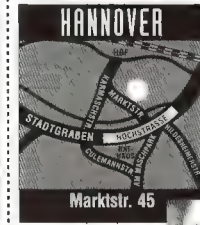
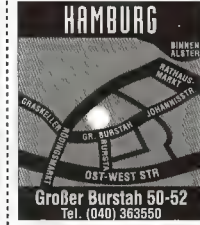
CD-ROM

[illegible]

Steel Panthers 2	???	In Verb *
S.T.O.R.M.	DDD	63.90DM
Storage Wars	DDD	39.90DM
SuperEek	DDD	In Verb.
Syndicate II	DDD	73.90DM*
System Shock	DDD	19.90DM
Teamfight	DDD	27.90DM
TFX EF2000	DDD	85.90DM
-Tact-Com	DDD	In Verb. *
-Special Edition	DDD	In Verb.
The Darkening	DDD	81.90DM*
The Dig	DDD	75.90DM
Theme Hospital	DDD	73.90DM*
The Fighter	DEE	77.90DM
Tilt	DEE	25.90DM
Time Commando	DSB	73.90DM
Toomstruck	DDD	75.90DM*
Top Gun	DDD	27.90DM
Top Gun	DEE	49.90DM
Ultra Nerd 1+2	DEFX	19.90DM
Urbain Buncer	DDN	61.90DM

US Navy Fighters	DDE	31,900M
US Navy Flight .97	DDE	81,800M
Vollgas	DDD	35,900M
Warcraft 2	DDD	79,900M
-Expansion CD	DDD	31,900M
-Special Edition	DDD	in Vore.
Warhammer	DEE	45,900M
Warhammer	DEE	29,900M
Westwood Comp.	DDD	45,900M
Wing Commander 3	DDD	35,900M
Wing Commander 4	DDD	69,900M
Wipe out 2097	DEE	in Vore.
Worms	DDD	35,900M
-Reinforcement	DDD	37,900M
-Lima Edition	DDD	69,900M
X-Card	DD?	75,900M
X-COM Apocalypse	DDD	in Vore.
X-Wing Collection	DDD	35,900M
Z	DDD	75,900M
Zork Nemesis	DDD	85,900M

GRAVIS	
Analogue Pro Limited	39.90DM
Analogue Pro	49.90DM
Eliminator Gamecard	43.90DM
Firebird	115.90DM
Firebird II	125.90DM
Gamepad	35.90DM
Grp-NHL	189.90DM
Grp-WWF	169.90DM
Grip-Pads	57.90DM
Multiport	in Verb *
Thunderbird	83.90DM
Thunderpad	33.90DM
LOGITECH	
Thunderpad	33.90DM
Wingman	63.90DM
Wingman Bundle	73.90DM
Wingman Extreme	87.90DM
Wingman Light	45.90DM
Wingman Warrior	135.90DM



Okay, okay. So schnell. Aber blöde Hasen zu Weihnachten sind übertrieben!

SOFTSALE®
Lau und Zielke OHG

VERBODEN 31582 Nienbuhr, Schlossplatz 19




Tel. (05021) 910 416

Fax: (05021) 910 403 + 910 404

Preis: zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar
Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Laden-
preise können variieren. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM Nachnahme:
9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkosten-
frei. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen.
Bei Annahmeverweigerung müssen wir 25% der Kaufsumme als Schadener-
satz verlangen. Kein Austauschversand - keine initiierten Solele

Produktinfo

Ausführung der Anleitung	Bildschirm- text	Sprach- ausgabe
-----------------------------	---------------------	--------------------

for American	text	signature
		

U=Deutsch U=Deutsch U=Deutsch
E=Englisch E=Englisch E=Englisch
?=Unbekannt T=Teilweise T=Teilweise
(nix wissen) ?=Unbekannt X=Keine
?=Unbekannt

Unsere Referenz - PC Games empfiehlt

Unser inzwischen bewährtes Referenz-System listet jeden Monat die nach Meinung der PC Games-Redaktion besten PC-Spiele aller populären Genres auf. Aktuelle Neuerscheinungen müssen sich an diesen Referenzen messen lassen. Nähere Informationen zu jedem Titel finden Sie im Testbericht in der jeweiligen Ausgabe.

Adventures/Rollenspiele

Interactive Movie

Gabriel Knight 2	Sierra	2/96
------------------	--------	------

Klassisches Adventure

Bathome's Fluch	Virgin	10/96
Das Rätsel des Master Lu	Sanctuary Woods	5/96
Day of the Tentacle	LucasArts	7/93
Indiana Jones 4	LucasArts	10/92
Monkey Island 2	LucasArts	
Normality Inc.	Gremlin Interactive	8/96
Simon the Sorcerer 2	AdventureSoft	9/95
The Dig	LucasArts	1/96
Zork: Nemesis	Activision	6/96

Rollenspiel

Das Schwarze Auge 2	Attic	7/94
Stonekeep	Interplay	1/96
Ultima 8: Pagan	Origin	5/94
Ultima Underworld 1+2	Origin	10/93

Strategie/Wirtschaft

Rundenbasiert

Ascendancy	The Logic Factory	10/95
Battle Isle 3	Blue Byte	10/95
Civilization 2	MicroProse	5/96
Colonization	MicroProse	11/94
Fantasy General	SSI	5/96
Jagged Alliance 2	Sir-Tech	11/96
Master of Orion 2	MicroProse	11/96

Echtzeit

Command & Conquer 2	Westwood Studios	12/96
WarCraft 2	Blizzard	2/96
Z	Warner Interactive	8/96

Wirtschaft („Aufbau-Spiele“)

Die Siedler 2	Blue Byte	6/96
SimCity 2000	Maxis	3/94
Theme Park	Bullfrog	9/94
Transport Tycoon	MicroProse	12/94

Management

Anstöß	Ascon	2/94
Bundesliga Manager 97	Software 2000	12/96
Capitalism	Interactive Magic	12/95
F1 Manager 96	Software 2000	5/96
Hattrick	Ikarion	7/95

Sportspiele

Fußball

Euro 96	Gremlin Interactive	8/96
FIFA Soccer 96	Electronic Arts	1/96

Basketball

NBA Live 96	Electronic Arts	4/96
-------------	-----------------	------

Golf

Links LS	Access	10/96
PGA Tour Golf 96	Electronic Arts	12/95

Football

John Madden Football 97	Electronic Arts	12/96
-------------------------	-----------------	-------

Baseball

Hardball 5	Accolade	
------------	----------	--

Rugby

EA Rugby	Electronic Arts	9/95
----------	-----------------	------

Billard

Virtual Pool	Interplay	7/95
Virtual Snooker	Interplay	5/96

Eishockey

NHL Hockey 97	Electronic Arts	12/96
---------------	-----------------	-------

Action

Rennspiel

Bleifuß 2	Virgin	11/96
The Need for Speed	Electronic Arts	1/96

Beat 'em Up

Virtua Fighter PC	Sega	8/96
WWF Wrestlemania	Acclaim	1/96

Jump & Run

Aladdin	Virgin	11/94
Earthworm Jim 1	Activision	3/96
Earthworm Jim 1+2	Rainbow Arts	4/96
Pitfall: The Mayan Adventure	Activision	11/95
Rayman	Ubi-Soft	1/96

Flipper

Pro Pinball: The Web	empire	1/96
Tilt	Virgin	3/96

Action-Adventure

Crusader: No Remorse	Origin	12/95
Little Big Adventure	Electronic Arts	1/95

3D-Action

Descent 2	Interplay	5/96
Magic Carpet 2	Bullfrog	11/95
MechWarrior 2: Merc.	Activision	12/96
Privateer	Origin	11/93
System Shock	Origin	11/94
Terra Nova	Looking Glass	5/96

SciFi-Action

Schleichfahrt	Blue Byte	12/96
TIE Fighter	LucasArts	9/94
Wing Commander 3	Origin	2/95
Wing Commander 4	Origin	4/96

Shoot 'em Up

Rebel Assault 2	LucasArts	1/96
-----------------	-----------	------

Simulationen

Rennsport

Grand Prix 2	MicroProse	4/96
Indy Car Racing 2	Virgin	1/96
NASCAR Racing	Virgin	2/95

U-Boot

Command: Aces of the Deep	Sierra	1/96
Fast Attack	Sierra	5/96

Kampfflugzeug

Strike Commander	Origin	7/93
TFX 2: EF 2000	Ocean	1/96

Zivile Luftfahrt

Flight Unlimited	Looking Glass	7/95
------------------	---------------	------

Helikopter

AH 64 D Longbow	Origin	7/96
Apache Longbow	Interactive Magic	10/95
Hind	Digital Integration	9/96

Panzer

Armored Fist	Novalogic	1/95
--------------	-----------	------

Bewertungskästen

Diese Auflösungen werden unterstützt.

Diese Betriebssysteme werden unterstützt.

So viel Speicher HD (CD) wird benötigt (ist belegt).

Die angegebene Mindestkonfiguration.

Die von der Redaktion empfohlene Konfiguration.

Das Spiel ist Modern-, Nullmodem-, Netzwerk-fähig.

V6A / Tastatur

SV6A / Maus

DOOSWIN 3.1 / Joystick

WIN 95 / SoundBlaster

HD 6 MB / General Midi

CD 497 MB / Audio

REQUIRED

486DX3, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED

486DX2, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER

keine Multiplayer-Option

Diese Eingabegeräte werden akzeptiert.

Diese Soundstandards werden unterstützt.

RANKING

Strategie	
Grafik	60%
Handling	90%
Handlung	70%
Spielspaß	90%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Cryo
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

In dieses Genre läßt sich das Spiel einordnen.

Die Einzelwertungen im Überblick.

Die Sprache im Handbuch/Spiel.

SuperNovaSoft

Postfach 11 21
48631 Coesfeld

24h Order-Service
Tel 0 25 41 / 98 14 89
Tel 0 25 41 / 98 14 74
Fax 0 25 41 / 98 14 68

FABLE DV 79,90

F1 GP2	DV 94,90
F1 Manager 97	DV 75,90
F22 Lightning	DA 75,90
FIFA Soc 97	DV 74,90x
Flying Corps	DV 84,50
Gene Wars	DV 75,90
Hardline	DV 59,90

H.L.N.D. DV 73,90

Heilbender	DV / Vorh.
IM1A2 Abrah	DV 83,90x
Indy Car 2	DV 88,90
Lords of Lore	DV 83,90
Lighthouse	DV 83,90
Links L8	DV 78,90

Master of Orion 2 DV 84,90x

M.A.X.	DV 81,90x
M.D.K.	DV 74,90
Mega Race 2	DV 53,90
Myst	DV 98,90
Mechwarrior 2-Merc	DV 79,90
Muppets Inside	DV 84,90
NASCAR 2	DV 79,90
Need for Speed	DV 78,90
NHL Hockey 97	DV 85,90
Normality	DV 73,90
Orionburger	DV 72,90
Outlaws	DV 89,90
Panzer Dragon	DV 73,90
Spax Imperia 2	DV 77,90x
Phantasmagor	DV 87,90x

Bestellen Sie unser Gesamtprogramm kostenlos! (sonst vorbehalten) Preisliste nur solange Vorrat reicht.
Versandkosten: Hand: Nachnahme (Post- u. GP 9,50 DM) / Vorkasse (Banküberweisung) 9,50 DM. Versand: Ausland: nur Vorkasse + 20 DM Versand. - Mindestbestellwert 30 DM. - Ab 30 DM Bestellwert im Inland immer Versandkostenfrei! Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenausschüttung von 30 DM. Expresszustellung a Anfrage. Keine Haftung für Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile. Nur Schutzmarken! Alle Preise verstehen sich in DM. Bei der vor 16 Uhr Ausführung, nach am gleichen Tag Vorbestellungen nur schriftlich. - Abholung möglich!!!
Bankverbindung: Volksbank Coesfeld BLZ 42 01 01 23 Kto 84 14 68 01 - Händlerrangfolge einsehen!!!

Bischoff & Partner

O. Bischoff & Th. Lademann GbR

Tel.: 03 35/5 61 52 10 • Fax 03 35/5 61 52 90 • BTX: BISCHOFF#

Fürstenwalder Straße 46 • 15234 Frankfurt/Oder

CD-ROM

3 Skulls of the Toltecs	DV	86 DM	Lighthouse	DV	89 DM
Ah 64 Longbow	DV	86 DM	Links LS	DA	89 DM
Armored Fist 2	DV	88 DM	Nascar Racing 2	DV	86 DM
Baphomet's Fluch	DV	86 DM	NBA Live 97	DV	79 DM
Bleifuß 2	DA	71 DM	Need for Speed Spec. Edit.	DV	84 DM
Bundesliga Manager 97	DV	79 DM	NHL Hockey 97	DV	79 DM
Civilization 2	DV	81 DM	Privateer 2-The Darkening	DV	88 DM
Comanche 3.0	DV	88 DM	Rally Racing 97	DV	81 DM
Command & Conquer 2	DV	97 DM	Riddle of Master Lu	DV	84 DM
Crusader - No Regret	DV	71 DM	Road Rash	DV	64 DM

CD-ROM

C & C 2 Vorverkauf DV nur 89 DM

ALFA TWIN intelligente Joystickweiche 39 DM

Cyberia 2	DV	84 DM	Schleichfahrt	DV	78 DM
Das Schwarze Auge 3	DV	46 DM	Silent Hunter	DV	74 DM
Der Planer 2	DV	81 DM	Star Trek Warrior Set	DV	79 DM
Diablo	DV	80 DM	Syndicate Wars	DV	81 DM
Dungeons Keeper	DV	79 DM	Time Commando	DV	79 DM
F1 Manager 96	DV	79 DM	Warcraft 2 Spec. Edition	DV	79 DM
F1 GP 2	DV	89 DM	WC IV ind. T-Shirt	DV	84 DM
F-22 Lightning 2	DV	89 DM	Warspec Spec. Edition	DV	72 DM
FIFA Soccer 97	DV	79 DM	Zork Nemesis	DV	84 DM
FunSoft-Simulation Edition	DV	68 DM	Z	DV	82 DM
FunSoft-Strategie Edition	DV	68 DM			
Gabriel Knight 2	DV	86 DM	Bioforce	DV	34 DM
Gene Wars	DV	79 DM	Battle Isle 3	DV	44 DM
HIND	DV	74 DM	Cybermag	DV	34 DM
Mechwarrior 2-Mercenaries	DV	81 DM	Outpost V.1.5	DV	38 DM
Mega Race 2	DV	64 DM	US Navy Fighter	DV	34 DM
More War-Warcraft 2 Levels	DV	27 DM	Wing Commander 3	DV	38 DM

Lieferung: Nachnahme 10,- DM + NW; Vorkasse 7,- (nur Cyberia); Freitags 5,00 DM (nur Young Frankfurt / Oder)
Preisänderungen vorbehalten - Preisliste kostenlos - Ladepreise können variieren

So erreichen Sie uns:

Anschrift

Computer Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion: PC Games
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

CompuServe

100567.3006 (Oliver Menne)
100145.2434 (Thomas Borovskis)
100727.3425 (Petra Maueröder)
100546.3040 (Harald Wagner)
101510.112 (Rainer Rosshirt)
73233.742 (Markus Krichel)

PC Games Mailbox

(0911) 99 71 50

Internet

ormenten@pcgames.de (Oliver Menne)
tsborovskis@pcgames.de (Thomas Borovskis)
hdwagner@pcgames.de (Harald Wagner)
rrossshirt@pcgames.de (Rainer Rosshirt)
73233.742@compuserve.com (Markus Krichel)

Sollten Sie Fragen zu einem Spiel, zum Abo oder einer unserer CD-ROMs haben, so blättern Sie bitte auf Seite 90. Hier finden Sie alle nötigen Informationen.

Verlagsanschrift

Computer Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christian Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure: (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion:

Richard Schöllner

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:

Herbert Aichinger, Hans Ippisch,

Petra Maueröder, Rainer Rosshirt,

Harald Wagner

Redaktion USA:

Markus Krichel, Longmont, Colorado

Redaktionsassistent:

Michael Erwein

Layout:

Alexandra Böhm, Roland

Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon

Schmid, Hans Strobel, Gisela Träger

Titelgestaltung:

Simon Schmid

Titel:

(c) Virgin, Westwood

Konzeption und Gestaltung

der Eigenanzeigen:

Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter: Michael Schraut

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck:

Christian Hecker GmbH, Nürnberg

Kopierservice Coverdisk

Astat Media GmbH

Abonnement:

PC Games kostet im Jahres-Abo DM 69,- mit CD-ROM DM 108,- und mit Vollversion DM 204,-

Manuskripte und Programme

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg & der Allensbacher Werbeanalyse (AWA)
Verkaufte Auflage II. Quartal 1996 196.509 Exemplare

Inserentenverzeichnis

AB Union	41
Acclaim	93, 191, 193, 225
Althoff	108
Arizona	C121
B&E Versand	C121
Bachler	105
Bischoff & Partner	145
Blue Byte	17, 197
BMG Interactive	243
Bomica	13, 24, 25, 30, 31, 72, 73, 85, 151, 153, 246
Buy or Change	C115
Call & Play	223
CDV	171
CompuStore	T719
Computer	18, 19, 195, 219, 230, 231, 235
Comsoft	215
Conitec	T720
CPS Heidack	141
Creative Labs	23
Cross	67
Data House	C115
Dynamic Soft	T711
Dynatec	T713
Eagle Games	177
Eidos	37
Electronic Arts	46, 47, 158, 159, 1707, 709
Freak Shop	107
Funsoft	238, 239
Game III	149
Gametek	91, 99, 181, 201, 211, 213
Greenwood	100
Graf Elektronik	102
Hasbro	42, 43, 56, 57
Hewlett Packard	29
Highway to Hell	T715
Hint Shop	C119
Index	T721
Jet Stream	217
Jöllenbeck	235
Joysoft	103
Konami	86, 87
Logitech	75
Magic Entertainment	203
Mandala	227
Markt & Technik	4
Matrox	61, 63
Media Point	96, 97
Media Publishing	55
Megatech	T723
MHC Versand	213
Micro Fun	T722
MicroProse	155, 169, 185
Microsoft	80, 81
Mindscape	207
MLC Versand	219
Multimedia Soft	T719
Navigo	179
NBG Verlag	215, 217
Novologic	161, 163, 165
Okay Soft	229
PC Fun	229
Philip Morris	15
Philips	53
Rockeware	147
Sierra	T722
Softsale	143
Software 2000	229, 244, 245, T717
Software Company	187
Sony	35
Super Navasoft	145
Theo Kranz Versand	211
Topware	69
Tsunami	108
Ubi Soft	173
Virgin	2, 3, 9, 11
Vogel Verlag	241
Warner Interactive	188, 189
Wial	220, 221
Wooboo Electronics	229
World of Illusions	C117
Zobel	C117

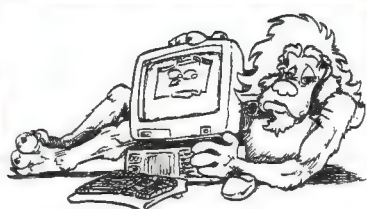
ROCKETWARE

"If you dare, call ROCKETWARE"

Massenerstraße 27
59423 Unna

Alle Artikel in dieser Anzeige sind
nur ein Auszug aus dem
Gesamtkatalog!!
Kostenlosen Gesamtkatalog anfordern!

BESTELLANNAHME TEL: 02303/257383
MO-FR 9:30-20:00 02303/257384
SA 10:00-14:00 FAX: 02303/257139



Besuchen Sie doch unser Ladenlokal in UNNA, dort
verkaufen wir die Spiele zu

Versandpreisen!!

Ab 1. November 1996 hat unser
Ladenlokal werktags bis 20 Uhr geöffnet!

LADENLOKAL UNNA:

MASSENERSTRASSE 27/schräg gegenüber dem KINO
Telefon: 02303/257138

PC-CDROM

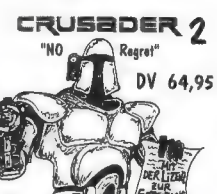
Alien Trilogy	DV 69,95
Akte Pandora	DV* 69,95
Amored Fist 2.0	DV 72,95
Bleifuss 2	DV 52,95
Blood & Magic	DV* 67,95
Birthright	DV 1. v.
Betrayal at Antara	DV 1. v.
Bundesliga Manager 97	DV 67,95
Civil War	DA* 57,95
Comanche 3	DV 73,95
Cyberstorm Win95	DV 83,95
Daggerfall	DV 72,95
DIE Hard Trilogie	DV* 69,95
Down in the Dumps	DV 69,95
The Siedler 2 Mission	DV 1. v.
Der Planer 2	DV 69,95
Destiny	DV 72,95
Destruction Derby 2	DV 67,95
Fantasy General	DV 59,95
Life Soccer 97	DV* 73,95
FIGP2	DV 79,95
P22 Lighting II	DV 73,95
Formel 1	DA* 69,95

Flugsimulator 6.0	DV 84,95
Flottenman-ver	DV* 68,95
Generals	DV 73,95
Golden Gate Killer	DV 73,95
HIND	DV 64,95
Hugo 4	DV 54,95
IM A2 Abrams	DV 79,95
Iron Man/XO	DV 59,95
Jagged Alliance 2	EV 84,95
Larry 7	DV 1. v.
Lands of Lore 2	DV* 84,95
Lighthouse	DV 72,95
MAD TV 2	DV* 69,95
MechWarrior2 Mercena.	EV 76,95
Nascar Racing 2	DV 1. v.
NBA Live 97	DV 73,95
NHL Hockey 97	DV 73,95
Need for Speed-Spec.	DV 76,95
Orion Burger	DV 68,95
Pandora Akte	DV 72,95
Rally Raccan'97	DV 69,95
Risiko	DV 69,95
Sega Rally	DV 68,95
Schleichfahrt	DV* 64,95
S.T.O.R.M	DV 73,95
Shattered Steel	DV 69,95
S.T.O.R.M.	DV 64,95
Terra Nova	DV* 69,95
Time Commando	DV 69,95
Toonstruck	DV 67,95
Tomb Raider	DV 67,95
Wing Com. 4 + Mausm.	DV 79,95
"Z"	DV 64,95

PC-CDROM



PC-CDROM



PC-CDROM Preishammer

Descent 2 Missionbuilder DV,
Might & Magic Trilogie DV,
Das schwarze Auge 3 DV, je DM 34,95

Christoph Columbus DV, Pizza Con. DV,
Der Reeder, Ice Hockey Man. DV, je DM 19,95

FX Fighters DV, TFX DV, Martini Racing DV,
Teamchef DV, Top Gun DV, Panzer General 2 DV
FIGP 1 DV, UFO 1 DV, Civilization 1 DV,
Transport Tycoon DV, je DM 24,95

Wing Commander III DV, Navy Fighters DV,
Crusader 1 DV, Fade to Black DV, Pitfall DV
Voliges DV je DM 29,95



PC-Hardware

Cpu's und Speicher= Tagespreise

CPU's:
Pentium 120,
In the Box +
3 Jahre Garantie +
Kuehler DM 319,95
Pentium 133 DM 399,95
Pentium 166 DM 729,95
Pentium 200 DM 1109,95

Speicher:
8 MB 60ns PS/2 97,95; EDO 99,95
16 MB 60ns PS/2 224,95; EDO 229,95
32 MB 60ns PS/2 459,95; EDO 464,95

Mainboard's:
Asus P55T2P4
HX-Chip, 256KB-PB, DM 299,95
Chaintech M-586IFM
HX-Chip, 256KB-PB, DM 259,95
Gigabyte 586HX
HX-Chip, 256KB-PB, DM 259,95

Grafikkarten:
Spea Mirage P64
2MB-DRAM DM 169,95
Elsa Victory 3D
S3-Virge, 2MB-EDO DM 339,95
Matrox Mystique
3D-CHIP + 3 Spiele
2MB-SGRAM DM 319,95
Matrox Millennium
3D-CHIP, 2MB-WRAM DM 349,95
Matrox Millennium
3D-CHIP, 4MB-WRAM DM 439,95

CD-ROM-Laufwerke:
Toshiba XM5602B,
8-fach ATAPI DM 189,95
Pioneer DR-A10X,
10-fach ATAPI,
Laser Memory DM 269,95

Festplatten:
AT-BUS:
Quantum TM Fireball 1,2GB DM 369,95
Quantum TM Fireball 2,2GB DM 469,95
Quantum TM Fireball 3,2GB DM 609,95

Soundkarten:
SoundBlaster 32 PnP DM 219,95

ACHTUNG:
Alle Preise verstehen sich in DM.
LADENPREIS = VERSANDPREIS!
Für Annahmeverweigerung berechnen
wir eine Kostenpauschale von 15DM.

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.
Nach Erreichen dieser Preisliste verlieren
alle älteren Preislisten die Gültigkeit.
Für Kompatibilitätsprobleme wird keine
Haftung übernommen!

Versandbedingungen
Bei Vorkasse nur Eurocheck (400DM)
Software:
Vorkasse 7,- DM
Nachnahme 10,50 DM
ab 250,-DM Warenwert Versandkosten frei
diese Kosten gelten jeweils pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr der Post

Hardware:
Vorkasse 10,- DM
Nachnahme bis 2KG 11,- DM
ab 2KG 14,- DM
ab 950,-DM Warenwert Versandkosten frei

DV dt. Version
DA dt. Anleitung
EV engl. Version
* bei Drucklegung noch nicht
erschienen

Actus Golf	Gremlin Interactive	Sportspiel	Dezember 96	Maximum Roadrace	Gameltek	Rennspiel	Dezember 96
Agents of Justice	MicroProse	Strategie	1. Quartal 97	Maxx	Greenwood	Rennspiel	1. Quartal 97
Al Capone	Magic Bytes	Strategie/WiSim	1. Quartal 97	MDK	Shiny Entertainment	3D-Action	Dezember 96
Alien Trilogy	Acclaim/Probe Entertainment	3D Action	Dezember 96	MicroMachines 3	Codemasters	Rennspiel	1. Quartal 97
Alphastorm	Pygmalion	Strategie/WiSim	1. Quartal 97	Minowar	Maxis	3D-Action	1. Quartal 97
Athor	Gameltek	Adventure	1. Quartal 97	Mission in Action (M.I.A.)	Warner Interactive	Flugsimulation	1. Quartal 97
Battlewinner 3000 AD	Starbyte	Sci-Fi-Action	Dezember 96	Monkey Island 3	LucasArts	Adventure	2. Quartal 97
Bazooka Sue	Mirage	Adventure	1. Quartal 97	Monster Truck Rally	Pygmalion	Rennspiel	1. Quartal 97
Bedlam	Virgin/Westwood Studios	Strategie-Action	November 96	Mummy	Acclaim	Interactive Movie	November 96
Blade Runner	Eidos Interactive/Apogee	Adventure	1. Quartal 97	NASCAR Racing 2	Sierra	Simulation	Dezember 96
Blood	Pygmalion	3D-Action	1. Quartal 97	NBA Jam Extreme	Acclaim	Sportspiel	Dezember 96
Blue Ice	Looking Glass	Adventure	1. Quartal 97	NBA Live '97	EA Sports	Sportspiel	Dezember 96
British Open	Virgin	Sportspiel	1. Quartal 97	NEI Zone	Gameltek	Adventure	Dezember 96
Caddyshack	Legend	Minigolf-Simulation	1. Quartal 97	NHL Hockey 97	EA Sports	Sportspiel	November 96
Callahan's Crosshairs	MicroProse	Adventure	Dezember 96	NHL Powerplay Hockey 97	Virgin	Sportspiel	Dezember 96
Chaos	Hasbro Interactive	Strategie/WiSim	1. Quartal 97	Outlaws	Hasbro Interactive	Brettspiel-Umsetzung	Dezember 96
Cities	Virgin/Westwood Studios	Strategie	November 96	Pak Inferno 2	LucasArts	3D-Action	Dezember 96
Command & Conquer: Alarmstufe Rot	Virgin/Westwood Studios	Strategie	Dezember 96	Pax Semporis Extreme Tennis	THQ	3D-Action	Dezember 96
Command & Conquer:	Virgin/Westwood Studios	Strategie	1. Quartal 97	PGA Tour Golf 97	Codemasters	Sportspiel	November 96
Der Titanenkonflikt (SVGA)	Virgin/Westwood Studios	Simulation/Strategie	Dezember 96	Phantasmagoria 2	EA Sports	Sportspiel	Dezember 96
Command & Conquer: Tiberium Sun	Bullfrog	Simulation/Strategie	Dezember 96	Privateer 2: The Darkening	Sierra	Interactive Movie	1. Quartal 97
Creation	Sierra	Beat 'em Up	Dezember 96	Privateer 2: The Darkening	21st Century	Flieger	November 96
Cyber Gladiators	Mindscape	Action-Adventure	1. Quartal 97	Q.A.D.	Electronic Arts	Sci-Fi-Action	November 96
Dark Earth	Ascon	Action/Simulation	Dezember 96	Ravage	Philips Media/Cranberry Source	3D-Action	1. Quartal 97
Das Hexagon-Kartell	Sega	Rennspiel	Dezember 96	Rayman 2	Warner Interactive	Shoot 'em Up	November 96
Daytona USA	Philips Media/Haluk Studios	Rennspiel	1. Quartal 97	Rebellen	Ubi-Soft	Jump & Run	Dezember 96
Demon Driver	Greenwood	Wirtschaftssimulation	Dezember 96	Red Baron 2	Gremlin Interactive	3D-Action	Dezember 96
Der Floner 2 Data-Disk	Interplay	Action-Rollenspiel	1. Quartal 97	Renaissance in Weltraum	LucasArts	Strategie	1. Quartal 97
Descent to Undermountain	Sony Interactive	Rennspiel	Dezember 96	Risiko	Sierra	Adventure	November 96
Destiny Derby 2	Blizzard	Action-Rollenspiel	November 96	Sandworms	Hasbro Interactive	Strategie	1. Quartal 97
Diablo	Empire	Strategie	Dezember 96	Savacrawler	Gremlin Interactive	Sci-Fi-Action	1. Quartal 97
Die große Schlacht um Anlitham	Empire	Strategie	Dezember 96	Sega Rally	Warner Interactive	Adventure	November 96
Die große Schlacht um Shiloh	Empire	Strategie	Dezember 96	Shoggoth	Sega	Rennspiel	1. Quartal 97
Die große Schlacht um Waterloo	Empire	Strategie	Dezember 96	Shoggoth Warrior	Eidos Interactive/Apogee	3D-Action	1. Quartal 97
Die Hard Trilogy	Fox Interactive	Action	Dezember 96	Shattered Steel	Interplay	3D-Action	November 96
Die Siedler 2 - Mission-CD-ROM	Blue Byte	Strategie/WiSim	November 96				

Kaum verschwinden die ersten Vorweihnachts-Titel aus der Release-Liste, schon wird unsere Tabelle um die wichtigsten Neuheiten der Londoner Herbst-ECTS ergänzt. Zusätzlicher Service: Die vielversprechendsten Highlights heben

Game It!

PRÄSENTIERT

GAME HITS

wir ab sofort durch Fettdruck besonders hervor; maßgeblich war für uns das durch Briefe, Anrufe und e-Mails bekundete Interesse der PC Games-Leser. Die ab November lieferbaren Hits finden Sie wie immer auf unserer Vorschau-Seite.

Die Stadt der Verlorenen Kinder	Sony Interactive	Adventure	Dezember 96	Silcock Holmes 2: Die istewarte Rose	Electronic Arts	Adventure	Dezember 96
Discworld 2	Pygmalion	Adventure	November 96	Sirius Pro Pilot	Sierra	Flugsimulation	1. Quartal 97
Dominion	7th Level	Strategie	Dezember 96	Simon the Sorcerer 3	Adventure Soft	Adventure	2. Quartal 97
Down in the Dumps	Philips Media/Haluk Studios	Adventure	November 96	SlyNet	Bethesda Softworks	3D-Action	Dezember 96
Dragon Dice	Interplay	Rollenspiel	1. Quartal 97	Soul Hunt	Gameltek	Adventure	Dezember 96
Dungeon Keeper	Bullfrog	Action/Strategie	Dezember 96	Soviet Strike	Electronic Arts	Flugsimulation	November 96
Ecstacy 2	Sony Interactive	Action-Adventure	1. Quartal 97	Star Control 3	Accolade	Strategie	November 96
FI	Pygmalion	Rennspiel	2. Quartal 97	Star Fleet Academy	Interplay	Sci-Fi-Action	1. Quartal 97
Falcon 4.0	MicroProse	Flugsimulation	1. Quartal 97	Star General	Mindscape/SSI	Strategie	November 96
FIFA Soccer 97	EA Sports	Rollenspiel	2. Quartal 97	Star Trek: Generations	MicroProse	Adventure	November 96
Flottenmanöver	Interplay	Rollenspiel	2. Quartal 97	Star Trek: Return to Volcano	Interplay	Adventure	1. Quartal 97
Flugflotten-Manager	Hasbro Interactive	Strategie	1. Quartal 97	StarCraft	Blizzard	Strategie	1. Quartal 97
Flying Corps	21st Century	Wirtschaftssimulation	2. Quartal 97	Surface Tension	Gameltek	3D-Action	Dezember 96
Froggie Allegiance	Empire	Flugsimulation	Dezember 96	The Crow: City of Angels	Acclaim	3D-Action	1. Quartal 97
Grand Prix Manager 2	Gremlin Interactive	Strategie/WiSim	Dezember 96	The Fallen	Warner Interactive	Rollenspiel/Adventure	Dezember 96
Greetings from Planet Earth	MicroProse	Adventure	1. Quartal 97	The Golf Pro	Pygmalion	Adventure	1. Quartal 97
Hans o' NICE: Day	Magic Bytes	Rennspiel	1. Quartal 97	The Neverhood Chronicles	Empire	Sportspiel	1. Quartal 97
Heart of Darkness	Jump & Run	Simulation	Dezember 96	The Room	Dreamworks Interactive	Adventure	1. Quartal 97
Hunter Hunted	Sierra	Simulation	November 96	Theme Hospital	Warner Interactive	Rennsimulation	1. Quartal 97
Incredible Hulk	Eidos Interactive	Action	1. Quartal 97	Time Lapse	Bullfrog	Strategie/WiSim	1. Quartal 97
Independence Day	Fox Interactive	Action	Dezember 96	Tom Raider	Philips Media	Adventure	1. Quartal 97
InoCar 2: Windows 95	Sierra	Simulation	November 96	Tom Raider	CORE Design/Eidos Interactive	3D-Action	Dezember 96
Jedi Knight	LucasArts	3D-Action	2. Quartal 97	Ullima 9	Virgin	Interactive Movie	November 96
Jettifighter 3	Mission Studios	Flugsimulation	1. Quartal 97	Ullima Online	Origin	Rollenspiel	1. Quartal 97
King's Quest 8	Sierra	Adventure	1. Quartal 97	US Navy Fighters 97	Electronic Arts	Flugsimulation	November 96
Lands of Lore 2: Götterdämmerung	Virgin/Westwood Studios	Rollenspiel	Dezember 96	Vette	MicroProse	Rennspiel	1. Quartal 97
Leisure Suit Larry 7	Sierra	Adventure	1. Quartal 97	Virtu City PD	Sega	Action	Dezember 96
Little Big Adventure 2	Adeline	Geschichtsheft	1. Quartal 97	Warwind	Mindscape	Strategie	November 96
Lords of the Realm 2	Sierra	Strategie	Dezember 96	Woodruff 2	Sierra	Adventure	1. Quartal 97
Lost Vikings 2	Acclaim	Geschichtsheft	Dezember 96	X-Cor	Bethesda Softworks	Rennspiel	1. Quartal 97
M.A.X.	Interplay	Strategie	Dezember 96	X-COM: The Apocalypse	MicroProse	Strategie/Action	November 96
Mad TV 2	Greenwood	Wirtschaftssimulation	Dezember 96	X-Wing vs. TIE Fighter	LucasArts	Action	Dezember 96
Magic the Gathering	MicroProse	Rollenspiel/Strategie	1. Quartal 97	Yatzee	Hasbro Interactive	Brettspiel-Umsetzung	Dezember 96
Magic the Gathering	Acclaim	Strategie	1. Quartal 97	Zombieville	Warner Interactive	3D-Action	1. Quartal 97
Mario Andretti Racing 97	Electronic Arts	Rennspiel	Dezember 96		Pygmalion	Adventure	Dezember 96

Obwohl man sich nicht über eine mangelnde Auswahl an 3D-Aktionspielen beklagen kann, freut man sich doch immer wieder über Innovationen in diesem Bereich. Aufgebohrt zu einem multimedialen Feuerwerk, zeigt Assassin 2015 der Konkurrenz, wo es in Zukunft langgeht.

Gleich mehrere Merkmale fallen bei Warners Actionspiel auf: so handelt es sich um ein reines Windows 95-Programm, und das Handbuch ist für einen Action-Shooter ungewöhnlich dick. Den größten Teil des Handbuchs und auch der CD-ROM nimmt die Story ein, die zu großen Teilen in aufwendigen Videosequenzen verfilmt wurde. Als moralisch standfester Killer hat man von der US-Regierung des Jahres 2015 den Auftrag bekommen, den immer mächtiger werden den Cyborg-Produzenten MicroKomm zu zerschlagen. Wie im Film Robocop plant Dr. Arnoud, der Leiter der Firma, mit seinen Cyborgs die US-Herrschaft an sich zu reißen. Einziger Ausweg der geschwächten Regierung: Dr. Ar-

Assassin 2015

Mordauftrag



Der letzte Gegner in einer Szene wird mit dramatischen Videosequenzen zu Grabe getragen. Ein gebremster Spielfluss ist die Folge.

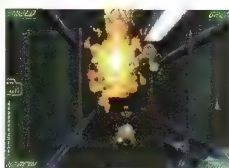
noud eliminieren zu lassen. So begibt man sich in den Firmenkomples, erschießt Arnoud und möchte sich von dannen schleichen. Hier übernimmt der Spieler die Kontrolle: in den langen Gängen und großen Abteilungen sucht man, via Funk geführt von der Pilotin des Flucht-Hovercrafts, den Ausgang.

Hohe Geschwindigkeit

Geschützt von einem Schutzanzug, einem ausreichenden Vorrat an Munition für das halbautomatische Gewehr und dem Granatwerfer macht man sich auf den Weg, allerdings

geben Hunderte von Cyborgs aller Art ihr Bestes, um die Flucht zu verhindern. Mittels eines Fadenkreuzes kann man die Gegner anvisieren, der Granatwerfer sucht sich seine Ziele automatisch. In den Räumen kann man sich völlig frei bewegen, was auch unbedingt notwendig ist, um den Salven der Gegner ausweichen zu können. Trotz der absoluten Bewegungsfreiheit und der aufwendigen Grafik in SVGA-Auflösung ist Assassin 2015 erstaunlich schnell, lediglich die eingestreuten Videosequenzen bremsen den Spielfluss des actionreichen Shooters.

Harald Wagner ■



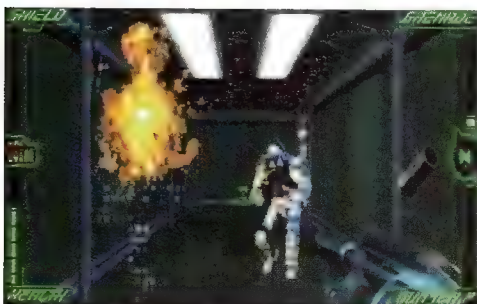
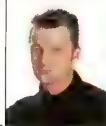
Auch in größter Nähe werden die Gegner kaum zu unansehnlichen Pixelhaufen.



Oftmals bekommt man es mit zehn und mehr gut bewaffneten Gegnern zu tun.

Statement

Zwar hat Warner mit Assassin 2015 das Rad nicht neu erfunden, die komplett gereinigte Welt und die starken Gegnern machen Assassin zu einem mehr als guten 3D-Aktion-Shooter. Wie bei jedem Spiel dieses Genres ist auch bei Assassin 2015 die Langzeitmotivation vom persönlichen Geschmack abhängig.



Ansprechende, schnelle Grafiken sind das herausragendste Merkmal des Actionspiels. Man nimmt am Geschehen aus der 1st-Person-Perspektive teil.

SPECS & TECHS

V64	Tastatur
SVGA	Maus
OS: WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 41 MB	General Midi
CD 540 MB	Audio

REQUIRED	
486DX2/66	16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM	


RECOMMENDED	
Pentium 133	32 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM	

MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

RANKING

3D-Action	
Grafik	80%
Handling	70%
Handlung	85%
Spielspaß	74%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Warner Interactive
Preis	ca. DM 95,-
CD-Advantage	ausreichend



**KEIN AIRBAG
KEINE KLIMAAANLAGE
KEINE SERVOLENKUNG
KEIN AUTORADIO
KEIN SCHIEBEDACH**

UNSER NEUSTES MODELL...

Bedlam

Geklonter Chaot

**Bumm!...bumm!...[Alien-Geheul]...Aaaaargh!...Bumbum...
bumbum...[id-mäßiges Aufzugsgeräusch]...ratatatatat...
BUMM!!! So etwa muß es sich für einen Außenstehenden
anhören, wenn im Nebenzimmer jemand Bedlam spielt...**

Wie die Pilze schießen sie zur Zeit aus dem Boden, die Crusader-Klons: zuerst Gender Wars (das dem deutschen Publikum vorenthalten wurde), dann Total Mania, dann hat sich Crusader ohne Bedauern sogar selbst geklont, und jetzt blüht uns auch noch Bedlam. Der Titel dieses Spiels ist lediglich ein etwas schickeres englisches Wort für „Chaos“, und das um-

schreibt den Charakter des Games eigentlich sehr treffend: trendige, aber etwas wirre SVGA-Levels aus isometrischer Sicht verbrämen den simplen Grundgedanken, mit drei einzeln steuerbaren Kampfbotern alles niederzuknallen, was irgendwie nach Feind aussieht. Natürlich hat man dabei immer ein ungeheuer wichtiges „Missionsziel“ im Hinterkopf, das sich in mehreren Baller-Etappen erreichen läßt, und massenweise Waffen sowie in der Landschaft verstreute Power-Ups stehen einem auch noch zur Verfügung.

Hallo, wo seid ihr?

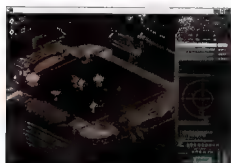
Tatsächlich trägt Bedlam stellenweise sehr chaotische Züge: das aufgeregte Hin- und Herschalten zwischen den einzelnen Kampfbotern stiftet auf der Map zunächst reichlich Verwirrung, ebenso die Teleporter, die einen so schnell in einen anderen Teil des Levels befördern, daß die Orientierung darunter leidet. Ge-



Sehen Sie den Kampfdroiden? Er wird sich wohl irgendwo hinter all dem Industrie-Gerümpel verlaufen haben.

legentlich verkrümeln sich die Roboter auch mal hinter Hauswänden und lassen sich dort in aller Ruhe beschießen, bis man sie wieder gefunden hat. Die Steuerung der Kampfmaschinen mit der Maus ist denkbar einfach (links laufen, rechts ballern), reagiert beim Laufen aber übersensibel und erlaubt beim Schießen nur ein ungenaues Zielen. Ärgerlich ist ferner, daß das Programm bei hohem Sprite-Aufkommen auch den schnellsten Rechner in die Knie zwingt, so daß von flüssigen Animationen nicht mehr die Rede sein kann.

Harald Wagner ■



Im Lauf der Zeit werden immer weitere Bereiche der Map sichtbar.



Im Briefing-Raum holt man sich seine weitgehend überflüssigen Einsatzbefehle ab.

Statement

An den Explosionen hat man sich schnell sattgesehen, und was dann noch bleibt, ist in erster Linie ein



hektisches, unübersichtliches Geballer mit den gängigen Features, das an den Grips keine allzu großen Anforderungen stellt. Geschmacklose Splattereffekte in Bild und Ton verderben einem dann endgültig den Appetit und machen das Spiel eigentlich nur zu einem gefundenen Fressen für die BPJS.



Wie üblich, kann man seine Kampfmaschine vor der Mission seinen finanziellen Ressourcen entsprechend mit Waffen ausstatten.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 25 MB	General Midi
CD 47 MB	Audio

REQUIRED

Pentium 90, 8 MB RAM,
QuadSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED

Pentium 166, 16 MB RAM,
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER

12 Spieler im Netzwerk

RANKING

Action

Grafik	62%
Handlung	50%
Handlung	65%
Spielspaß	48%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Mirage
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	mangelhaft

NASCAR RACING 2

V8 MOTOR
16 VENTILE
10.000 U/MIN
700 PS
350 KM/H
4 SCHEIBENBREMSEN
SPORTLENKRAD



16 Rennstrecken mit
Nachtfahrt-Option



Simulation oder Arcade-Action



Multispieler-Option: 8 Spieler über
Netzwerk oder 2 per Modem

WARTET AUF SIE!
SIND SIE STARK GENUG?

Sierra
RAMBLER
www.siemer.com



SIERRA

Clandestiny

Canterbury Ghost

Mit The 7th Guest zeigte Trilobyte 1993 der Konkurrenz, was man mit dem damals neuen Massenspeicher CD-ROM alles machen kann. Leider unterschied sich der Nachfolger The 11th Hour nur geringfügig von dem überaus erfolgreichen Erstlingswerk, und mit Clandestiny sieht's nicht viel besser aus...

Als eines der ersten Spiele mit Videosequenzen öffnete The 7th Guest den elitären Spielmarkt für die Massen. Seit 1993 verkaufte sich dieser Titel eine Million mal. Danach folgte allerdings mit The 11th Hour ein mittelschweres Desaster. Auch beim genauen Hinsehen ließ sich kein Unterschied zwischen diesen beiden Spielen feststellen.



Ungewöhnlich für ein Adventure: verschiedene Schwierigkeitsgrade.



Altbekannt: Clandestiny bietet die üblichen Puzzlespiele.

Auch Clandestiny ist nichts weiter als eine Sammlung von Puzzles, nach deren Lösung der Spieler mit einer Videosequenz „belohnt“ wird.

Scotch on the Rocks

Statt echter Schauspieler und realer Hintergründe entschloß man sich diesmal für animierte Charaktere und gezeichnete Hintergründe. Dadurch ließen sich nicht nur die Produktionszeiten für schier endlos dauernde Dreharbeiten vernichten, auch das Budget konnte etwas niedriger angesetzt werden.

Erben des Fluchs

Der Spieler folgt den Spuren von Andrew MacPhiles, dem Erben von Schloß MacPhiles, und dessen Freundin Paula. Doch bevor Andy dieses Erbe antreten kann, muß er eine jahrhundertalte Prophezeiung erfüllen und den auf Schloß MacPhiles lastenden Fluch heben. Hierzu müssen



Bei Clandestiny sind diesmal nicht nur die Hintergrundgrafiken, sondern auch alle Personen gezeichnet bzw. computeranimiert.

30 Rätsel im bekannten Stil gelöst und 40 Minuten Cartoons erduldet werden. Drei Schwierigkeitsgrade - tapfer, nervös und feige - stehen zur Auswahl. Freunde schottischer Folklore dürfen sich im Guide Book über die seltsamen Gegebenheiten des britischen Hochlandes informieren. Derweil stolpern Andrew und Paula von einer grauslichen Entdeckung zur anderen, wobei Paulas ständige Anspielungen auf einen erwarteten Heiratsantrag das größte Grausen auslösen. Clandestiny setzt keine neuen Impulse und tut nichts, um die seit The 11th Hour etwas angekratzte Reputation von Trilo-

byte zu verbessern. Das Interface, komplett mit knöcherner Hand und pulsierendem Gehirn, ist genau das gleiche wie beim betagten Vorgänger, und auch Stil und Machart der Rätsel entsprechen dem dort gesetzten Standard.

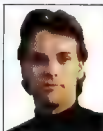
Wie gehabt

Trilobyte muß mit seinem nächsten Spiel (Doggy Dog) beweisen, daß man dort immer noch innovative Games produzieren kann, oder die Firma läuft Gefahr, als „One-Hit-Wonder“ in der Versenkung zu verschwinden.

Markus Krichel ■

Statement

Genau das gleiche wie The 7th Guest und The 11th Hour, mit dem Unterschied, daß man sich diesmal für Animationen entschieden hat. Die Protagonisten, Andrew und Paula, nerven mit ihren Versuchen, humorvolle Konversation zustandezubringen, und wenn man ein Spiel mit Videos vorwärtstreiben will, hätte man sich schon eine bessere Story einfallen lassen können. Clandestiny ist mit Klischees durchsetzt, allerdings bezweifle ich, daß am Ende dieses Regenbogens ein Topf voller Gold wartet.



SPECS & TECS

VGA / Tastatur	✓
SVGA / Maus	✓
DOSWIN 3.1 / Joystick	✓
WIN 95 / SoundBlaster	✓
HD 8 MB / General Midi	✓
CD 600 MB / Audio	✓

REQUIRED

Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED

Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-Rom

MULTIPLAYER

keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure	
Grafik	69%
Handlung	70%
Handlung	75%
Spielspaß	37%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Trilobyte
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut



FIA
FORMULA 1
WORLD
CHAMPIONSHIP

Ein offizielles Produkt der
FIA FORMULA ONE
WORLD CHAMPIONSHIP

MIT VOLLGAS AN DIE SPITZE

Bei **Grand Prix Manager 2** sind Sie mitverantwortlich, wenn es in Rennen um den Weltmeistertitel geht. Benetton, McLaren und Ferrari zur Sache geht und die insgesamt über 200 Beschäftigten

wahre Glanzleistungen vollbringen. Sie haben nun die Aufgabe, Ihre F1-Boliden zu konstruieren und zu testen, um sie dann nur in Spitzenverfassung auf den Kurs zu lassen: gefahren von den Besten und gesponsert von den Reichsten.

KOMMENTAR
ZUM SPIEL VON
ITC-PROFI!
SASCHA MAAßEN
BONUS
GRAND PRIX
MANAGER 2
SCREENSAVER

- Fotos der Saison 1996 und alles Wissenswerte über die Teams
- 10 komplette Grand-Prix-Saisons und 5 realistische Szenarios
- Mit Spielkommentar von Sascha Maaßen
- Animierter Rennsequenzen in TV-Machart
- 4-Spieler-Netzwerk-, Mehr-Spieler- und 2-Spieler-Link-Modus
- Unterschiedliche Kameraeinstellungen, wie z. B. die Helikopter-Perspektive
- Entwickelt von den Grand-Prix-2-Spezialisten; die wahrscheinlich beste Renn-Simulation aller Zeiten

Grand-Prix-Manager findet man natürlich nicht wie Sand am Meer. Weltweit gibt es zur Zeit nur ein gutes Dutzend solcher Jobs - und hier ist Ihre Chance, ganz oben mitzumischen.

Machen Sie was draus!



CD-ROM



Spiel © 1996 Edward Gumbel Communications Ltd. Verpackung und Handbuch © 1996 MicroProse Ltd.
MicroProse World Wide Web: <http://www.microprose.com> MicroProse Hotline: Montag und Mittwoch 14-17 Uhr
Kundendienst: sales@address.com oder support@microprose.com (E-Mail) Richard P. Allen, Jr. CEO, Richard P. Allen, Jr. President, MicroProse
Fax: 02383/913199. Ein Unternehmen der MicroProse GmbH

MICROPROSE

THE HUGE CHIPPING SOBBERY SOUTH OLOS BS17 6BN

Novalogic? Sind das nicht die mit der Voxelgrafik? Die mit der Comanche-Simulation? Mit F22 - Lightning II möchte sich Novalogic vom Image des Hubschrauberspezialisten lösen und im heißumkämpften Genre der militärischen Flugsimulationen ein gewichtiges Wort mitreden. Dabei scheinen sich die Spieldesigner auf das Motto „weniger ist mehr“ berufen zu haben, da von den luxuriösen Features anderer Action-Simulationen wenig zu sehen ist.



F22 - Lightning II

Blendwerk

Während die meisten erfolgreichen Flugsimulationen ihre Faszination aus einer gut durchdachten und verzweigten Storyline schöpfen, die den Spieler meist sogar persönlich in das Geschehen einbezieht, setzt Novalogic mit F22 - Lightning II voll auf technische Features. Es gibt zwar einen Campaign-Modus, dieser ist aber völlig linear und macht Folgemissionen nicht abhängig vom Erfolg des Spielers in der Vorgängermission. Novalogic ist sogar noch einen Schritt weiter gegangen und läßt den

Spieler eine nicht bestandene Mission beliebig oft wiederholen. Egal ob er nur das Missionsziel verfehlt hat, aus dem Flugzeug abspringen mußte oder sogar abgeschossen wurde, auf die Story nimmt dies keinen Einfluß. Konsequenterweise lassen sich die Missionen auch einzeln anwählen, der einzige Grund, dennoch den Campaign-Modus zu spielen, liegt in der Bepunktung.

Abhängig von der eigenen Treffgenauigkeit, der Geschwindigkeit und dem Erfolg der Flügelmänner bekommt man am Ende einer Mission Punkte zugesprochen, mit denen man sich in der Highscoreliste eintragen kann.

Taktik

Die Missionen sind recht einfach gestrickt, dennoch fordern sie das ganze Können des Spielers. Hat man beispielsweise als primäres Ziel lediglich ein militärisches Hauptquartier zu zerstören, warten dort ganz garantiert einige feindliche Flugzeuggeschwader auf den Piloten, auch gut versteckte SAM-Sites bereichern das Spielgeschehen. Da es keine unsinnigen Features wie unlimitierte Munition oder unzerstörbare Flugzeuge gibt, muß man durchaus taktisch denken. Die F22 ist trotz vorhandener



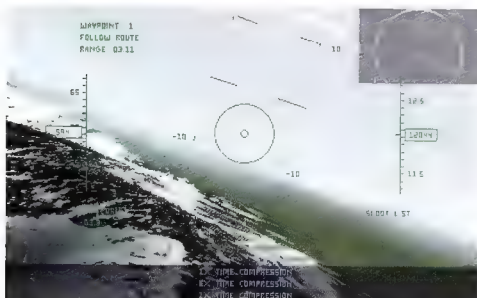
Natürlich darf auch ein virtuelles Cockpit nicht fehlen, wie üblich gehen hierbei allerdings die wichtigsten Fluginformationen verloren.



Natürlich dürfen auch Küstengebiete nicht fehlen. In der Nähe der Steilküsten lauern feindliche Schiffe auf fliegende Beute.



Sogar mit Top Gun-Romantik kann F22 - Lightning aufwarten.



Die Grafik kann durchaus mit der ziviler Simulationen mithalten, der spielerische Aspekt kam beim Spieldesign allerdings zu kurz.

Stealth-Eigenschaften ein leichtes Ziel für den Gegner, so daß man sich ständig Gedanken über den besten Anflugweg und den sinnvollen Einsatz der knappen Munition machen muß. Da F22 - Lightning II sehr actionlastig ist, läßt sich das Flugzeug sehr leicht steuern. Auf mehrfache Tastaturbelegungen wurde verzichtet, und bereits nach etwa einer Stunde Einarbeitungszeit ist man ein wahres Flieger-Ass.

Außen hui...

F22 - Lightning II beschränkt sich auf nur wenige Spieloptionen: Quickstart und den Campaign-Modus. Auch auf integrierte Nachschlagewerke, die das gesamte Spektrum der weltweit vorhandenen Waffensysteme beleuchten, dem Spieler aber nur wenig verwertbare Informationen bieten, wurde bewußt verzichtet. Ebenso ist der mittlerweile übliche, gut ausgestattete Hangar, aus dem man als Spieler sein Flugzeug auswählen kann, hier nur mit einem einzigen Jet bestückt. Offensichtlich haben die Entwickler die so gewonnene Zeit mit der Erstellung einer qualitativ hochwertigen Grafik-Engine verbracht, denn was diese vollbringt, ist im Genre einzigartig.

Schön schnell

Obwohl die Grafik komplett aus Polygonen besteht, wirkt durch den Einsatz unterschied-



Mit nur einem Flügel fliegt man schlecht - immerhin wird der Pilot mit einer hübschen Explosion und beeindruckenden Rauchwolken entschädigt.



Die Rauchfahnen der Raketen lassen sich kilometerweit verfolgen.

lichster Techniken kein Objekt unnatürlich eckig. Die Landschaften sind an keiner Stelle flach, Hügel und Bergketten überziehen das Gelände. Jedes Landschaftsobjekt wiederum ist mit feinen Texturen überzogen, so daß die Umgebung (aus einer gewissen Entfernung) fast schon photorealistisch wirkt. Bei großer Nähe, etwa im Tiefflug, entpuppen sich die Texturen als Pixelhaufen, von der ultimativen Grafik ist man also noch weit entfernt. Immerhin geht dieser Effekt

nicht so weit, daß man die Orientierung verlieren würde, NovaLogics Grafik-Engine ist damit Konkurrenzprodukten eine Nasenlänge voraus. Andere Objekte, wie z. B. Häuser, SAMs oder Flugzeuge, wirken ähnlich realistisch: durch die individuelle Berechnung des Lichteinfalls und die Eliminierung von Ecken und Kanten könnten die Objekte direkt

einem Film entnommen worden sein. Wie mittlerweile üblich, stellt auch F22 - Lightning II eine SVGA-Option bereit. Selbst auf einem mittlerweile nicht mehr ganz aktuellen Pentium 100 mit durchschnittlicher Ausstattung ist die Grafik absolut flüssig und detailreich.

Preis der Geschwindigkeit

Der Preis für diese Leistung besteht einerseits in den wenigen Bodenobjekten: Bäume, Häuser und ähnliches sind selbst in Dschungelgebieten spärlich gestreut. Andererseits wirken definitiv gerade Linien wie etwa die Zufahrten zu den Landebahnen wie mit einer Säge gezogen. Die offensichtlich geschätzten Koordinaten der einzelnen Segmente führen zu waghalsigen Linienführungen, offenbar profitiert aber die Geschwindigkeit von dieser Technik nicht unerheblich. Der Sound läßt ebenfalls einige Wünsche offen: zwar wird die Sprachausgabe sinnvoll eingesetzt und ist gut verständlich, die Hintergrundmusik ist jedoch mehr als dürftig. Nur wenige melodische Takte werden abhängig vom Spielgeschehen zusammengesetzt, was für eine gewisse Spannung sorgt, als echte Musik jedoch zu wenig ist.

Harald Wagner ■

Statement

Bereits mit Comanche hat NovaLogic gezeigt, daß man mehr von Grafik als von Hintergrundstory verstehen muß, um ein erfolgreiches Spiel zu kreieren. Allerdings waren die Missionen der Hubschrauber-simulationen gut durchdacht und abwechslungsreich, beide Eigenschaften vermißt man bei F22 - Lightning II. So erfreut man sich zwar kurz an der schönen, schnellen Grafik und der butterweichen Steuerung, schnell stellt sich aber wegen des mißlungenen Campaign-Modus und der tristen Missionen Langeweile ein.



SPECS & TECHS	
VGA / Tastatur	
SVGA / Maus	
DOS/WIN 3.1 / Joystick	
WIN 95 / SoundBlaster	
HD 18 MB / General Midi	
CD 390 MB / Audio	
REQUIRED	
486DX4/100, 8 MB RAM,	DoubleSpeed-CD-ROM
RECOMMENDED	
Pentium 100, 16 MB RAM,	DoubleSpeed-CD-ROM
MULTIPLAYER	
acht Spieler im Netz,	zwei Spieler via Modem

RANKING	
Flugsimulation	
Grafik	86%
	70%
Handling	65%
Spielepaß	
	70%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	NovaLogic
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

**EIN INTENSIVES
SPIEL.**

DREI

UNGLAUBLICHE

ABENTEUER.



Vertrieb durch Electronic Arts



ELECTRONIC ARTS®

Erhältlich für:
PC CD, Sega
Saturn,
PlayStation

**DIE
TRILOGY
HARD**

Rennen, schießen und rasen Sie durch alle drei Die-Hard-Filme in diesem explosiven Arcade-Epos. In drei unterschiedlichen Spielen mit über 45 schlagkräftigen Levels geht es knallhart zur Sache!

Robert De Niro ist der Produzent des Abenteuerspiels mit dem schlichten Titel **Nine**. Schon oft versuchten bekannte Hollywood-Größen, in das Spielegeschäft einzusteigen - bei nahe genauso oft ging dieser Versuch aber auch voll daneben. Kann De Niro diesem Schicksal entgehen?

Tribeca, die Produktionsfirma von Robert De Niro, liefert seit Jahren Kinofilme allererster Güte. Der Sprung ins interaktive Filmgenre war daher wohl nur eine Frage der Zeit. De Niros gute Beziehungen werden bei Ansicht der Credits gleich offensichtlich. Cher, James Belushi, Christopher Reeves sowie Steven Tyler und Joe Perry von Aerosmith stellten ihr Stimmen-talent zur Verfügung. Ihr Onkel, Thurston Lane (Reeves), hat Ihnen ein Urlaubsresort für abgetakelte Showbusinessgrößen hinterlassen, die sich hier von den Museen inspirieren ließen. Das palastähnliche Gebäude verfügte einst über die wundersame Fähigkeit, die kreativen Säfte seiner Gäste wieder zum Fließen zu bringen. Heute präsentiert es sich leider nur noch als hoff-

Nine

Leider nein



Geschafft. Das Resort ist nach einigen Spielstunden endlich geisterfrei, und die Spielcharaktere danken recht herzlich.

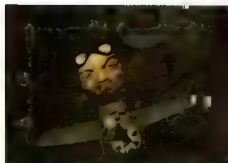
nungslose Bruchbude. Irgendeine dunkle Macht versucht, sich die Kräfte des Hotels einzuverleihen. Mit Hilfe der neuen Muse (Belushi) müssen sie versuchen, der Edelherberge wieder zu altem Glanz zu verhelfen. Salty bewegt sich übrigens vorzugsweise in einem kleinen Propellerflugzeug fort. Nine offenbart seine Stärken in erster Linie im visuellen Bereich. Die Grafiken und Animationen sind eine wahre Augenweide. Es ist daher völlig unverstündlich, daß bei einem solchen Aufwand nur eine Auflösung von 256 Farben möglich ist. Ein Blick auf die Verpackung enthüllt den Grund. Nine wur-

de mit Macromedia Director entwickelt. Director ist eine generische Engine, die eigentlich zur Programmierung von Multimedia-Anwendungen entwickelt wurde. Als Tool zur Abenteuerspielprogrammierung ist dieses Programm wegen seiner Limitierungen denkbar ungeeignet. Durch Maus-klick aktivierte Funktionen finden nur mit erheblicher Verzögerung statt, und das Inventarsystem ist eine Farce. Wäre Nine ein Zeichentrickfilm, könnte dieser glattweg Kultstatus erreichen. Insbesondere das Finale ist sehenswert. Gleiches gilt für das Spiel: Sehenswert? Sicherlich. Spielsenswert? Leiderlich!

Markus Krichel ■



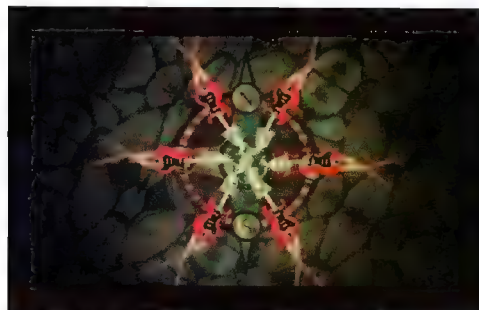
Grafisch gibt es an Nine nicht viel anzusetzen.



James Belushi als Salty steht Ihnen hilfreich zur Seite.

Statement

Robert De Niro produziert ein Computerspiel. Ein weiterer Beweis, daß die Branche salonfähig wird. Wie es sich für einen Superstar gehört, hat er ein paar Kumpels zu diesem Zweck angeheuert. John Belushi, Christopher Reeves, Steven Tyler und Cher als Interface-Zigeunerin Isadora. Dabei ist ein sehenswerter Zeichentrickfilm herausgekommen. Schleppendes Gameplay und ein laihes Interface lassen jedoch keinen rechten Spielspaß aufkommen.



Das Finale im Stile eines Hollywood-Musicals ist wirklich sehenswert und stellt eine gelungene „Belohnung“ für die langwierigen Mühen dar.

SPECS & TECHS	
VGA	Tastatur
SVGA	Maus
OS/2 WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 15 MB	General Midi
CD 570 MB	Audio
REQUIRED	
486DX2/66, 16 MB RAM,	DoubleSpeed-CD-ROM
RECOMMENDED	
Pentium 133, 32 MB RAM,	QuadSpeed-CD-ROM
MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

RANKING	
Adventure	
Grafik	88%
Handlung	82%
Handlung	42%
Spielspaß	40%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Tribeca
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

COMANCHE 3



ZEIT FÜR EINEN WIRKLICH DICKEN BRUMMER.



Der Comanche® RAH-66™, die Kampfmaschine. Übernehmen Sie die Kontrolle in Comanche® 3, der neuen mit modernster Technologie ausgestatteten Helikopter-Simulation. Erkunden Sie eine unglaubliche 3D-Landschaft, die durch die revolutionäre neue Voxel Space 2™-Grafik-Engine

entstand, genießen Sie den überraschend klaren, digitalen Stereosound und entscheiden Sie sich für Spiele über Netzwerk, Modem oder Direktverbindung.

Haben Sie das Zeug dazu?

Weitere Informationen bei Electronic Arts GMBH unter Tel. +49 (0) 2408/940-0, oder schreiben Sie an Electronic Arts GMBH, Pascalste. 6, 52076 Aachen, Germany.

Comanche ist ein eingetragenes Warenzeichen von NovaLogic, Inc. Comanche 3, RAH-66, Voxel Space, Voxel Space 2, NovaLogic und das NovaLogic-Logo sind Warenzeichen von NovaLogic, Inc. © 1996 NovaLogic, Inc.



Nach den beiden Mechwarrior-Programmen aus dem Hause Sierra wagt sich nun auch Interplay an das Genre mit den metallischen Kampfmaschinen heran. Einen simplen Klon der etablierten Programme wollte die Firma jedoch nicht abliefern und mischte deshalb die Karten neu...

Mech-Fans, die gerne Stunden damit verbringen, ihr stählernes High-Tech-Schlachtraß mit den ausgefeiltesten Kampfsystemen auszustatten, sollten erst einmal einen vorsichtigen Blick auf Shattered Steel werfen. Denn schon allein aus den Programmen, die laut Entwickler Greg Gzeschuk Vorbildfunktion für Shattered Steel hatten, wird ersichtlich, daß hier die Akzente anders gesetzt wurden als in herkömmlichen Mech-Spielen: X-Wing, Tie Fighter und die 3D-Action-Referenzen von id Software standen neben den Mechwarrior-Titeln Pate und deuten an, daß es Interplay vor allem auf ebenso bedienerfreundliche wie rasante Action auf höchstem technischen Niveau ankam. So heißen die stark bewehrten, aber dennoch erstaunlich wendigen Kampfkraft-

Shattered Steel

Stahlgewitter



Die einzelnen Levels wurden sehr abwechslungsreich gestaltet und bieten jede Menge Action.

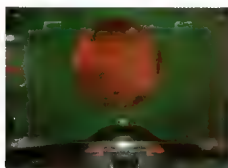
losse in Shattered Steel auch nicht Mechs, sondern „Planet Runners“.

Metallischer Glanz

In der Tat überwältigt einen Shattered Steel vom ersten Moment an mit technischer Brillanz: bildschirmfüllende Animationen von höchster Qualität, untermalt mit einem monumentalen Orchestersoundtrack und erstklassiger Sprachausgabe, im Spiel selbst absolut flüssige 3D-Grafik (640 x 480 oder 320 x 200 Bildpunkte) und eine flexible, sehr genau reagierende Steuerung. Bereits nach dem ersten „Aufwärmlevel“ geht es mit einer Vielzahl phantasievoll

gestalteter Gegner recht hart zur Sache, man ist mit dem Durchspielen also auf jeden Fall eine ganze Weile beschäftigt. Beeindruckend auch die Vielfalt der Mehrspieler-Modi: bis zu 16 Spieler können im Netz Teams bilden oder anarchistische Deathmatches ausfechten, und per Modem sind außerdem noch hitzige Head-to-Head-Duelle möglich. Einziger Minuspunkt: mit manchen CD-ROM-Laufwerken wollte Shattered Steel partout nicht zusammenarbeiten und quitierte spätestens nach der ersten Mission seinen Dienst. Die ersten Patches geistern jedoch schon durchs Internet...

Herbert Aichinger ■



Im Holo projektor bekommt man zuweilen mehrere Missionen zur Auswahl gestellt.



Zusammen mit dem bombastischen Soundtrack vermittelt das exzellente Intro schon beinahe Kino-Atmosphäre.

Statement

Shattered Steel wendet sich nicht so sehr an die Freunde gestandener Mech-Simulationen, sondern mehr an diejenigen, die geballte Action in technischer Perfektion zu schätzen wissen. Daß ein derartiges Programm viel von der Hardware fordert, versteht sich inzwischen fast von selbst - erst ab einem Pentium 90 mit 16 MB RAM stapfen die Planet Runners in hoher Auflösung flüssig über die Planeten.



Optisch weniger gelungen: die Außenansicht, bei der der Mech über das Terrain zu „schweben“ scheint.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 37 MB	General Midi
CD 347 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM,
QuadSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM,
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
16 Spieler im Netz, Modem

RANKING

3D-Action	
Grafik	88%
Sound	85%
Handling	85%
Spiele Spaß	82%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Interplay
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ausreichend

F22 LIGHTNING II™



HOLEN SIE EINEN RUNTER.



Streifen Sie durch den blutroten Himmel über einem riesigen Gelände. Spielen Sie mit Leben und Tod. Nehmen Sie Ihren Gegner bevorzugt von hinten. Sowas haben Sie noch nicht erlebt. Sie werden über das Gameplay von F22 Lightning II™ staunen, sprachlos bei der einmaligen Grafik sein

und Zeuge des Zähneklapperns in digitalem Stereosound werden. Noch gefährlicher und spannender wird es, wenn Sie mit Freunden über Netzwerk, Modem oder Direktverbindung spielen.

Das ist Ihnen zu hart? Aber nicht doch.

Weitere Informationen bei Electronic Arts GMBH unter Tel. +49 (0) 2408/940-0, oder schreiben Sie an Electronic Arts GMBH, Pascalste. 6, 52076 Aachen, Germany.

F22 Lightning II, NovaLogic und das NovaLogic-Logo sind Warenzeichen von NovaLogic, Inc.
© 1996 NovaLogic, Inc.

NOVA
LOGIC™

Wenn Sie bei Deadlock Probleme mit Ihren Nachbarn bekommen, liegt das nicht an überhängenden Kirschbaum-Ästen oder unsauberen Gläsern. Nein, auf Gallus VI läßt schlichtweg das Angebot an erschließbaren Grundstücken zu wünschen übrig - Zeit, um die eigenen Claims abzustecken.

Deadlock ist so etwas wie der Wolpertinger unter den Strategiespielen: Master of Orion, SimCity, Outpost, Ascendancy und Civilization haben ihren Teil zu diesem schicken Planeten-Kolonisierungs-Wettlauf beigetragen. Bis zu sieben Alien-Rassen mit unterschiedlichsten Begabungen interessieren sich für die lukrativsten Arealen. Wer zuerst auf einer bestimmten Anzahl von Sektoren jeweils ein City Center (das mit Abstand teuerste und aufwendigste Gebäude) errichtet und selbige eine Runde lang verteidigt, hat gewonnen. Alternativ darf man auch die Konkurrenten einfach ausrotten. Gesiedelt wird auf einer isometrischen Karte, die man mit upgrade-fähigen Universitäten, Farmen, Fabriken, Minen, Kraftwerken und Wohnkom-

Deadlock

Klaustrophobie



Diese schicke Siedlung befindet sich bereits in einem sehr fortgeschrittenen Stadium, leidet aber unter akuter Überbevölkerung.

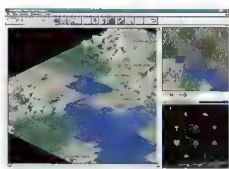
plexen vollpflastert. Durch Zuteilung von Arbeitskräften steigert man beispielsweise die Holzproduktion oder forciert die Entwicklung bzw. Produktion von Waffensystemen. All dies geschieht kinderleicht via Drag & Drop und Dialogboxen; ein Tutorial zeigt Neulingen, wie's funktioniert.

Der einzige Zeuge

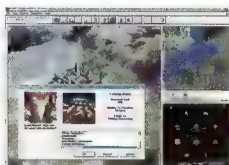
Was hat Deadlock, was andere Programme nicht haben? Wenig. Dementsprechend bescheiden nimmt sich die Iconleiste am oberen Bildschirmrand aus. Per Mausklick zeigt man Ihnen Statistiken und informiert Sie über den techno-

logischen Fortschritt. Rohstoffe, Einheiten und Innovationen dürfen auch auf dem „Schwarzmarkt“ geordert werden, und der variable Steuersatz hat freilich Einfluß auf Ihr Budget und die Moral der Untertanen. Immerhin stimmt das äußere Erscheinungsbild: Detailreich gerenderte, teilweise animierte Bauwerke im typischen Look des jeweiligen Volkes verteilen sich über die Landschaft. Außerdem bemerkenswert: Bei kriegerischen Auseinandersetzungen werden Sie im Gegensatz zu Master of Orion 2 zum Zuschauer degradiert.

Petra Maueröder ■



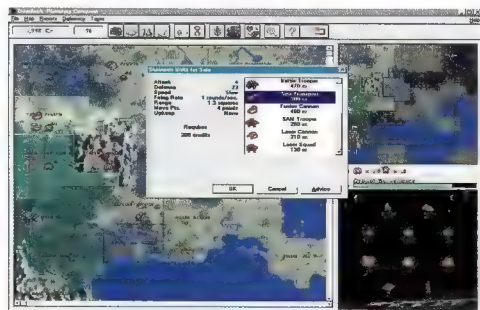
Jetzt wird's eng: die Anrainer rücken Ihnen im ungünstigsten Fall schon frühzeitig auf den Pelz.



Immens wichtig: die Erforschung grundlegender Technologien.

Statement

Deadlock hat eigentlich nur ein Problem: Master of Orion 2. Der übermächtige Konkurrent gibt langfristig viel mehr her. Die Pluspunkte von Deadlock: Grafisch annähernd auf Ascendancy-Niveau und einsteigerfreundlicher als MOO2. Darüber hinaus steht der Business-Aspekt stärker im Vordergrund. Nachbesserungswürdig erscheint uns u. a. die fehlende Einflußnahme bei Angriffen.



Die Skirneen verkaufen Ihnen gegen Bares Fix-und-Fertig-Einheiten, mit denen sich das Heer im Ernstfall auch kurzfristig aufstocken läßt.

SPECS & TECHS

VGA	Testatur
SVGA	Maus
DO5WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 24 MB	General Midi
CD 555 MB	Audio
REQUIRED	
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM	
MULTIPLAYER	
Modem, Nullmodem, Internet, Netzwerk (8 Spieler)	

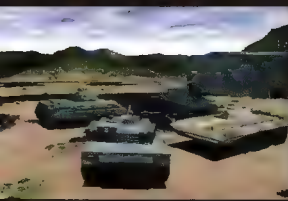
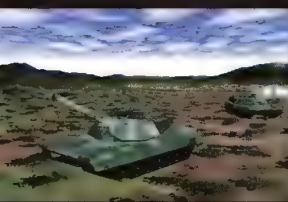
RANKING

Strategie	
Grafik	70%
Handlung	65%
Handling	80%
Spielspaß	71%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Warner Interactive
Preis	ca. DM 90,-
CD-Advantage	sehr gut

ARMORED FIST 2



**MONTIERT VON RUSSEN,
ZERLEGT VON GERD AUS BERLIN.**



Sie werden überrascht sein, was Sie alles auseinandernehmen können bei Armored Fist®2, der ultimativen Panzer-Simulation. Gehen Sie mit der niederwalzenden Kraft des M1A2® Abrams® zum Angriff über. Erleben Sie 3D-Realität durch NovaLogics atemberaubende neue Voxel Space 2® Grafik. Hören Sie

donnerndes Kampfgetöse in durchdringendem digitalen Stereosound. Natürlich können Sie auch gemeinsam mit Freunden über Netzwerk, Modem oder Direktverbindung spielen. Erwarten Sie nur nicht, daß sie danach noch Freunde sind...

Und denken Sie nie, daß Ihr Leben ewig währt, Gerd.

Weitere Informationen bei Electronic Arts GMBH unter Tel. +49 (0) 2408/940-0. oder schreiben Sie an Electronic Arts GMBH, Pascalste. 6, 52076 Aachen, Germany.

Armored Fist ist ein eingetragenes Warenzeichen von NovaLogic, Inc. Armored Fist 2 - M1A2 Abrams, Voxel Space, Voxel Space 2, NovaLogic und des NovaLogic-Logo sind Warenzeichen von NovaLogic, Inc. © 1996 NovaLogic, Inc.



NOVA



LOGIC

Daggerfall - Die Schriften der Weisen

Episch

Drei Jahre nach dem Erscheinen des Bestselleritels *The Elder Scrolls - Arena* läßt Bethesda Softworks den Nachfolger erscheinen. Jedes Feature, das *Arena* zu einem der erfolgreichsten Rollenspiele werden ließ, wurde nochmals überarbeitet, und es wurde eine lange und spannende Story in dem Spiel versteckt. Dank 3D-Grafik, einfacher Bedienung und einer mächtigen RPG-Logik soll sich das Rollenspiel an Liebhaber aller Genres wenden, die gerne auch einmal etwas Langwieriges und Anspruchsvolles spielen möchten.



Über zwei Jahre dauerte die Entwicklung von *Daggerfall* - Die Schriften der Weisen. Ein ganzes weiteres Jahr dauerte das Testen des Spiels auf Programmfehler, Ungereimtheiten in der Storylogik, Machbarkeit der Aufträge etc.. Viel Zeit für ein Genre, das zwar treue, aber nur vergleichsweise wenige Anhänger hat. Da *Daggerfall* zwar eine Fortsetzung von *Arena*, dennoch aber ein von Grund auf neu

programmiertes Spiel ist, konnten sich die Designer von Anfang an vornehmen, auch Spieler von 3D-Action-Spielen und des Freibeuter-Genres (Elite oder Privateer) als potentielle Kunden einzuplanen. Im Jahr 405 der dritten Ära Tiber Septim geschehen seltsame Dinge im Kaiserreich Tamriel: der in einer ziemlich unsinnigen Schlacht gefallene König Lysandus von *Daggerfall* spukt des nachts in seiner Hauptstadt umher und mordet zusammen mit einer Horde von Unholden die Bürger dahin. Seine Frau Mynisera hat die begabte Hofzauberin entlassen, da sie ein Verhältnis mit Lysandus gehabt haben soll, und Lysandus' Mutter Nulfaga ist wegen dem Tod ih-

res Sohnes dem Wahnsinn verfallen. Zu allem Unglück ist auch noch ein Brief des Kaisers an seine Agentin in *Daggerfall* abhanden gekommen - der Zerfall des Kaiserreiches scheint unaufhaltsam. In dieser Situation läßt der Kaiser den Spieler zu sich rufen und beauftragt ihn, mal eben nach dem rechten zu sehen.

Ein Unglück kommt selten allein

Auf der Reise nach *Daggerfall* geht einiges schief: ein Nebel zieht nachts auf, das Schiff erleidet Schiffbruch und der Spieler kann sich nur mit letzter Kraft in die Klippen retten. Glücklicherweise findet er dort einen Unterschlupf. Die kleine

Höhle entpuppt sich bei Tag als ausgedehntes System mit in den Fels gehauenen Räumen, bevölkert von allerlei Ungetier. Ratten, Fledermäuse oder Imps sind noch die harmlosesten Gegner, die dem Spieler nach dem Leben trachten. Immerhin finden sich in den Gängen einige Ausrüstungsgegenstände, die das Leben einfacher machen: Bücher, Waffen oder Rüstungsteile, die von Abenteurern zurückgelassen wurden.

Gilden und Zünfte

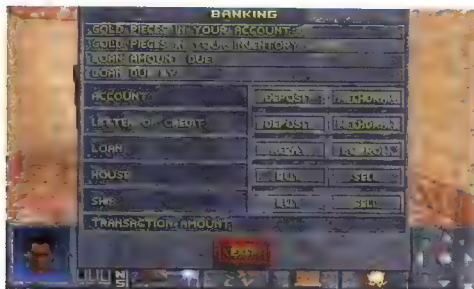
Nachdem man den Ausgang des Dungeons gefunden hat, sollte man sich einen Augenblick die Zeit nehmen und überlegen, was man mit seinem Leben anfängt. Zwar ist man im



Auf den Marktplätzen der Städte trifft sich die Bevölkerung und tauscht Gerüchte aus. Als gern gesehener Reisender darf man daran teilhaben.



In den tropischen Gegenden herrscht eine üppige Flora. Sprachschwierigkeiten sind in den fernen Kulturen glücklicherweise nicht zu befürchten.



Neben der Kontoführung und dem Kaufen und Einlösen von Wertpapieren lassen sich in den Banken sogar Immobilienkäufe erledigen.



Kurz vor Sonnenuntergang sollte Castle Daggerfall der Rücken gekehrt werden: Lysandus und zahlreiche Geister machen nachts die Stadt unsicher.

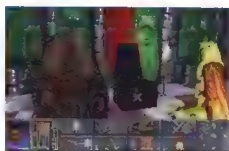
anschließend nicht zentrierweise Goldmünzen mit sich herum-schleppen zu müssen, kann man sein Geld zur Bank tragen und auf ein Konto einzahlen - abheben kann man sein Geld natürlich nur bei einer Filiale der gleichen Bank. Um in entfernten Ländern dennoch zahlungsfähig zu sein, kann man sich für ein Prozent des Betrags einen Letter of Credit ausstellen lassen. Jeder Laden akzeptiert diesen Beleg und gibt das Wechselgeld mit einem neuen Letter of Credit zurück.

Zauberhaft

Eine angenehme Einrichtung in Daggerfall sind die sogenannten Maker: Mitglieder der Magiergilden, die den Spielern mit Zaubersprüchen und magischen Gegenständen versorgen. Eine einfache Oberfläche erlaubt es, seiner Phantasie im Erstellen eigener Sprüche freien Lauf zu

Statement

Die riesige Welt von Daggerfall bietet einem Rollenspieler alles, was sein Herz nur begehren kann. Mit der weitläufigen und nichtlinearen Storyline, den gut durchdachten Dungeons, der einfachen Bedienung und den vielen anderen Features des Programms kann Bethesda Softworks durchaus Zeichen setzen. Die Mankos des Programms jedoch lassen sich nur zum Teil durch die gigantischen Ausmaße des Spiels erklären: Der Betotete, der viele Mannjahre Entwicklungszeit gekostet hat, konnte nicht verhindern, daß das Programm kleine, aber ärgerliche Fehler aufweist. Außerdem ist die Grafik auf dem Stand von 1993 - davon abgesehen ist Daggerfall - Die Schriften der Weisen das mit Abstand beste Rollenspiel, das ich jemals getestet oder gespielt habe.



Königin Nulfaga haust in einem tiefen Dungeon und travelt ihrem ermordeten Sohn Lysandus nach. Ihrer Psyche tut dies nicht eben gut.



Zwei Spinnen sind auch für geübte Kämpfer unangenehme und gefährliche Gegner, da man von einem einzigen Biß gelähmt und wehrlos wird.

lassen. Entsprechend ausgerüstet, ist es auch ganz ohne Waffen möglich, das Spiel zu bewältigen. Als erfahrener Kämpfer oder Magier kann man sich an die Hauptstory heranwagen. In jedem der drei großen Königshäuser findet der Spieler Ansprechpartner mit wichtigen Aufträgen. Diese unterscheiden sich auf den ersten Blick nicht von Quests der Gilden, jedoch bieten sie neben höheren Gefahren wichtige Informationen über die Vorgänge in Tamriel.

Nobody's perfect

Daggerfall: Die Schriften der Weisen ist ein nahezu perfektes

Rollenspiel. Man hat freie Wahl, was und wie man es macht. Die Storyline und die zusätzlichen Aufträge beschäftigen den Spieler auf Monate hinaus, und auch die riesige, abwechslungsreiche Landschaft mit den vielen Staaten, Städten und Dungeons sorgt für dauerhafte Motivation. Dennoch gibt es einen wirklich ernsthaften Kritikpunkt: die Grafik. Zwar muß ein Spiel nicht unbedingt hardwarefressendes SVGA bieten, wenigstens die VGA-Grafik sollte jedoch dem Stand der Technik entsprechen. In Daggerfall mutieren Gegenstände wie Bäume, Häuser und sogar die meisten Monster zu unwirklichen Pixelhaufen, sobald man ihnen ein paar Schritte zu nahe kommt. Zuletzt konnte man solche Eigenschaften bei einem Vollpreisspiel vor ca. drei Jahren bewundern, die technischen Neuerungen sind an Daggerfall spurlos vorbeigegangen. Daß es auch anders geht, zeigt sich ebenfalls in diesem Spiel: Gegenstände wie zum Beispiel Holzhebel oder Truhen kann man von nächster Nähe aus betrachten, ohne daß Details verlorengehen; Schwerter, Pferd und Monsterspinnen wurden so perfekt gerendert, daß die einzelnen Pixel nicht mehr auffallen und ein fast photorealistischer Eindruck entsteht.

Harald Wagner ■

SPECS & TECHS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DO5WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 37 MB	General Midi
CD 513 MB	Audio

REQUIRED
486SX266, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 75, 16 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

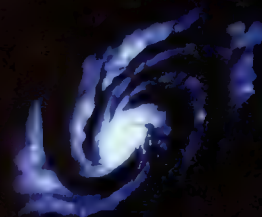
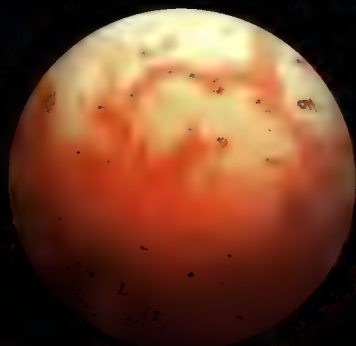
RANKING

Rollenspiel	
Grafik	62%
Handlung	70%
Handling	80%
Spielspaß	87%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Bethesda Softworks
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut



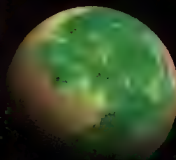
KANN

MAN

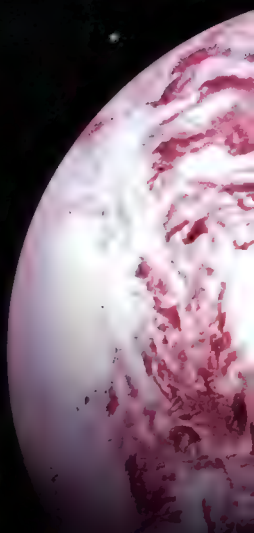


CIVILISATION

AUCH IM



WELTRAUM



SPIELEN?
LOGO.

Hat Ihnen Sid Meiers *Civilisation 2* gefallen? Dann werden Sie auch von **MASTER OF ORION 2: Battle At Antares** begeistert sein. Eine Herausforderung, kompromißlos wie nie zuvor. Brillante Animationen in SVGA-Grafik konfrontieren Sie mit völlig unbekannten außerirdischen Wesen und komplett neuen Technologien. Errichten Sie ein vollständiges Planetensystem, und verlieren Sie nie die Kontrolle in taktisch genau geplanten Kampfeinsätzen und auf unendlichen Forschungsreisen. Spielen Sie in spannenden Mehr-Spieler-Modi: internes Netzwerk, per Modem, oder veranstalten Sie eine "Hot-Seat"-Session. Master of Orion: Battle At Antares. Warum nicht nach den Sternen greifen?



Von SIMTEX, den Schöpfern des preisgekrönten Master of Orion:

Strategiespiel des Jahres Strategy Plus 1993
Strategiespiel des Jahres Game Bytes 1993
Premier Award Computer Gaming World 1994

MICRO PROSE

MicroProse World Wide Web: <http://www.microprose.com> MicroProse Hotline: Montag und Mittwoch 14-17 Uhr
Auslieferung erfolgt exklusiv über die Leisuresoft GmbH, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönne
Telefon: 02383/69-0, Fax: 02383/913199. Ein Unternehmen der MicroProse GmbH.

Olympic Soccer

Platzverweis

Wenige Wochen vor Verkaufsbeginn des potentiellen Qualitätsführers FIFA Soccer 97 von Electronic Arts hätten die anderen Hersteller von Fußballsimulationen eine gute Gelegenheit gehabt, ihre Produkte im Weihnachtsgeschäft an den Mann zu bringen. Doch ein Minimum an Qualität gehört auch im festlichen Kaufrausch zu den Voraussetzungen.

In einer Zeit, in der nur wenige Spiele dieses Genres zu den Käufern gelangen, gehört eigentlich nicht viel dazu, eine erfolgreiche Fußballsimulation zu programmieren. Techniken wie Motion Capturing oder Rendering sind ein alter Hut und auch kleinen Softwareschmieden ein Begriff. U.S. Gold verzichtet auf die gute Grafik, die

diese Verfahren mit sich bringen würden - und bietet zum Ausgleich: nichts. Die Geschwindigkeit der Grafikausgabe löst selbst im VGA-Modus eines schnellen Rechners erschauern, die Animationen gehören in das computertechnische Mittelalter, und nicht einmal die Steuerung arbeitet vernünftig. Bewegt man seinen ballführenden Spieler zu hektisch, verliert dieser den Ball, bewegt sich jedoch ein computergesteuerter Spieler auf die gleiche Weise, bleibt er in Ballbesitz. Und wie in fast allen Fußballspielen hat auch der Torwart entscheidende Fehler. Zwar hält er die meisten Bälle mit spektakulären Aktionen, beim Abstoß kann es jedoch schon einmal passieren, daß der Gegner den Ball noch im Sechzehn-Meteraum zurück ins Tor köpft. Da man den Torwart im Augenblick des Abstoßes nicht sieht, lassen sich derartige Patzer nicht verhindern. Immerhin ist die Qualität der Sprachausgabe



Ein Pfeil unter dem aktiven Spieler zeigt in Richtung des Tores. Über Schuß oder Paßrichtung sagt der Pfeil jedoch leider nichts aus.

akzeptabel: Johannes B. Kerner spricht seine Kommentare in klar verständlichen Worten. Inhaltlich gehen die meisten Äußerungen jedoch meist daneben: „Dies könnte den Spielverlauf herumdrehen“ nach dem Tor zum 4:0.

Nicht völlig schlecht

Zu allem Überfluß sind die eigenen Mitspieler nur mäßig begabt und lassen den Stürmer alleine vor das gegnerische Tor laufen. Auch die Abwehr sieht meist nur interessiert zu, wenn ein Gegner den Ball in den Strafraum spielt. Da das Spiel keinerlei

räumliche Tiefe vermitteln kann, läuft man als ungeübter Spieler schon mal am Ball vorbei. Daß aber selbst der Computer des öfteren gut zehn Meter an so manchem Ball vorbeiköpft, ist eine peinliche Panne. Dennoch kann man Olympic Soccer ein Minimum an Spielspaß nicht absprechen, kurzweilig ist das Spiel jedoch nicht. Zusammengenommen ist U.S. Gold mit Olympic Soccer ein ganz nettes Spiel gelungen, das jedoch weit hinter den technischen Möglichkeiten und hinter der Konkurrenz bleibt.

Harald Wagner ■



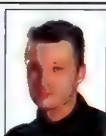
Nach jeder Halbzeit wird man mit Statistiken über das Spiel informiert.



Und wieder einmal hat ein Spieler beim Dribbling den Ball verloren.

Statement

U.S. Golds Olympic Soccer ist ein für Anfänger ganz brauchbares Spiel. Die Steuerung ist einfach und löst dennoch viele unterschiedliche Techniken zu, mit der Ungenauigkeit kann man sich abfinden. Wer jedoch den Vergleich zu FIFA Soccer, Euro 96 oder ähnlichen Vertretern des Genres zieht, vermißt bald die hohe technische Qualität, die Langzeitmotivation und die intelligente Computersteuerung dieser Spiele.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOSWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 55 MB	General Midi
CD 308 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
4 Spieler an einem PC

RANKING

Sportspiel	
Grafik	45%
Handlung	50%
Handling	55%
Spielspaß	32%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	U.S. Gold
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	mangelhaft

Die müssen noch unter'n Baum...



WinSchaffkopf

Zocken wie am Stammtisch! Schaffkopf, das "bayerische Nationalspiel" tritt jetzt seinen Siegeszug durch ganz Deutschland an. Mit echter bayrischer Sprachausgabe, benutzerdefinierbaren Regeln (z.B. Wenz, Geier, Doppeln, Heiraten usw.). Für jeden Spieler sind u.a. einstellbar: Geschwindigkeit · Akustik und Kartengröße

NET NR 1003556
DM 49,95

Ikarus Fahrtschule

Der Autor von ADAC-FLP legt hier eine völlig neu programmierte Fassung von Ikarus Fahrtschule bietet verschiedene Lernarten, wie z.B. Prüfung, Wettkampf, Üben etc., ist leicht zu bedienen und für die Führerscheinklassen 1a, 1b, 2, 3, 4 und 5 geeignet!



<http://www.cdv.de>

NET NR 1003557
DM 49,95



Guten Tag, hier spricht...

Gönnen Sie Ihrem Anrufbeantworter eine Abwechslung und überraschen Sie Ihre Anrufer mit über 60 originellen Parodien bekannter Persönlichkeiten von Andreas Müller! Für PCs und Audio-CD Player geeignet!

NET NR 1003558
DM 34,95



Death Rally

(SHAREWARE)
Mit getunten Rennautos müssen Sie den "Blitzkrieg" auf der Straße bestreiten. Kaufen Sie stärkere Motoren,

Panzerungen, Waffen und vieles mehr... Death Rally bietet superweiches Scrolling, eine sehr realistische Steuerung und Multiplayer-Funktion!

NET NR 1003559
DM 9,95



BESTELL

NUMMER

0721/97224-0

War Diary

Begeben Sie sich in das Korea des 16ten Jahrhunderts und führen Sie Ihre Truppen mit Strategie und Geschick durch historische Schlachten. Bauen Sie Fabriken und Kasernen, um neue Waffen und Soldaten zu produzieren. Das nötige "Kleingeld" erhalten Sie durch Handel mit Rohstoffen. Echtzeitstrategiespiel · 12 Episoden · Schlachten auf See und Land · Zahlreiche Charaktere und Objekte



NET NR 1003560
DM 39,95

Die angegebenen Preise gelten nur bei Bestellung direkt bei CDV Software GmbH. Preisangaben zuzüglich Porto und Verpackung.

DIG IT!

Dieses witzige Jump&Run-Game wird Sie nicht mehr loslassen! Pumpen Sie Ihre tierischen Gegner auf, bis sie wegfiegen! Und auch im Erdreich gibt's viel zu entdecken.

insgesamt 85 tolle Level
40 Bonus- od. Geheimlevel
4 integrierte Mini-Spiele
11 Original-Musikstücke



NET NR 1003561
DM 49,95

NET NR 1003562
DM 79,95

CAVELAND

Die ultimative Zwergen-simulation für den anspruchsvollen Spieler!

ENDLICH LIEFERBAR!



FAX: 0721/
9 72 24-24

Wieder einmal steht der Untergang des Universums bevor, doch Spieler wissen inzwischen, daß das kein Grund zur Beunruhigung ist: sie schlüpfen einfach in die Rolle des Helden, beißen sich durch eine Reihe von Puzzles und retten die Welt mit links - wenn es sein muß mehrmals im Monat.

Neu ist sie also nicht gerade, die Story, die das noch relativ unbekannte israelische Programmerteam Makh Shevet seinem Adventure zugrundelegt: Ein junger Rotzlöffel wird vom Rat der Dimensionsreisenden dazu ausersehen, die ultimative Katastrophe abzuwenden. Dazu muß er die über verschiedene Raum- und Zeit-Dimensionen verstreuten Teile von Merlins Zauberstab finden und wieder zusammenfügen. Behilflich ist dem Jungen dabei ein kleines technisches Gerät, mit dem er sich nach Herzenslust in Windeseile von einem Ende der Galaxie ans andere beamten lassen kann. Interessanter wird der abgedroschene Plot allerdings, wenn man einen Blick auf die phantasievolle „Garnierung“ wirft...

Die fünfte Dimension

Time Machine



Durch einen Klick auf den Rucksack des Helden öffnet man das Inventory und beamt sich mit dem handlichen Gadget in eine andere Dimension.

Stilistische Vielfalt

Die mit vielen witzigen Details versehenen SVGA-Locations, die man im Lauf des Dimensions-Abenteuers besucht, umfassen u. a. eine trostlose Großstadt, eine mittelalterliche Phantasiewelt, ein virenverseuchtes Raumschiff, das Wohnzimmer eines fernseh-süchtigen Aliens und selbst dessen TV-Gerät, in dem man als ungebetener Gast in einer Seifenoper Verwirrung stiften kann. Auch stilistisch ist für reichlich Abwechslung gesorgt: vom Detektiv-Comic über klassische Fantasy-Elemente bis hin zur ultrarealistischen Mega-City ist alles ver-

treten, und einmal findet sich unser Held sogar als Bestandteil eines altägyptischen Wandreliefs wieder. Musik und Sprachausgabe passen sich dabei jeweils perfekt an die aktuelle Szenerie an. Die Aktionen des Helden auf dem Bildschirm hat man mit der linken und rechten Maustaste völlig im Griff, und ein Pseudo-Windows-Fenster dient einem als Hort für die Unmengen an Gegenständen, die man im Lauf der Handlung einsammelt, um sie andernorts nach klassischer Adventure-Art ihrer Bestimmung zuzuführen.

Herbert Aichinger ■



Makaber: in der comicitigen Detektivsequenz muß man des nachts ein Grab öffnen.



Stilgerecht besucht man in der Legendworld eine Waffenschmiede.

Statement

Liebhhaber traditioneller Adventures und Neueinsteiger ins Genre können der technisch sehr gut realisierten fünften Dimension sicher einiges abgewinnen. Abwechslung wird hier großgeschrieben, dafür sorgen schon die vielen netten optischen und akustischen Details. Ein innovatives Spielkonzept darf man von diesem Produkt jedoch nicht erwarten.



Bedrückend realistisch präsentiert sich das Großstadtszenario, in dem man mit Autodieben und Straßenkindern Bekanntschaft macht.

SPECS & TECHS

VGA/	Tastatur
SVGA/	Maus
DO5/WIN 3.1/	Joystick
WIN 95/	SoundBlaster
HD 0,4 MB/	General Midi
CD 1280 MB/	Audio

REQUIRED	
486DX2/66,	8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM	

RECOMMENDED	
Pentium, 16 MB RAM,	QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

RANKING

Adventure	
Grafik	78%
Handlung	75%
Handlung	80%
Spielspaß	71%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Makh Shevet/Eidos
Preis	ca. DM 100,-
CD-Vorteil	sehr gut

Die Endzeit hat begonnen Der Virus packt jeden, nur der Schnellste überlebt...



- Bombastische 3D Echtzeit Grafiken
- Irre Dolby Surround Soundeffekte
- Ghost Modus: Gegen die besten Zeiten der Welt über Internet fahren
- Multiplayer Option: bis zu 8 Spieler gleichzeitig



Warwind

Culture Club

Was haben Nutella, Calvin Klein-T-Shirts und Warcraft 2 gemeinsam? Sie verkaufen sich überdurchschnittlich gut und werden daher von findigen Konkurrenten dreist kopiert. Und Warwind von SSL ist das beste Warcraft 2-Plagiat, das Sie momentan bekommen können - täuschend echt nachgeahmt, von der Grafik bis hin zur Anzahl der Missionen. Dennoch hat sich das Fantasy-Strategiespiel eine gewisse Eigenständigkeit bewahrt.

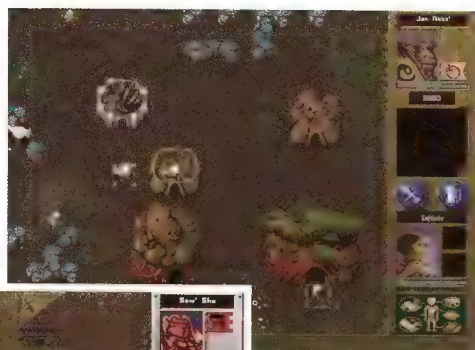
Fast 100 Seiten stark ist das Warwind-Handbuch - das läßt auf hohe Komplexität schließen. Und dieser Eindruck täuscht nicht: Denn Warwind simuliert zwar gekonnt das „Look & Feel“ von Warcraft 2, erweitert das Konzept aber durch einige echte Innovationen. Wenn Sie sich für eine Kampagne der vier Fantasy-Rassen im Lande Yavau entschieden haben, stehen Ihnen i. d. R. der „Clan Leader“ plus einige Arbeitskräfte zur Verfügung, die umgehend mit dem Bau eines Hauptquartiers nebst Unterkünften beginnen. Um zusätzliche Miststreiter zu rekrutieren, benötigen Sie ein Art Kneipe, in der sich bald die ersten Söldner blicken lassen. Per Daumen-hoch-/runter-Entscheidung werden Rekruten angenommen oder abgelehnt, die Sie anschließend zu Ingenieuren oder Soldaten ausbilden. Sobald der obligatorische Tempel steht, dürfen Ihre Magier eine Reihe von Zaubersprüchen erforschen und erlernen. Meteorstürme, Feuerbälle, „Weitblick“, Heilung, vorübergehende Unsichtbarkeit uvm. - da fühlt man sich doch gleich wie zu Hause. Fünf unterschiedliche „Bio-Upgrades“



machen Ihre Untertanen u. a. widerstandsfähiger oder sorgen für einen größeren Sicht-Radius.

Allein gegen den Rest der Welt

So gewaltig die Ähnlichkeiten zu Warcraft 2 auch sein mögen: bei der Steuerung hat sich SSL einen fragwürdigen Alleingang erlaubt. Zwar gibt es auch in diesem Spiel eine seitliche Leiste mit Angaben zur aktuell angeklickten Einheit, doch die Instruktionen werden mit der rechten Maustaste erteilt. Wenn Sie selbige gedrückt halten, erscheint eine verschachtelte Iconleiste mit allen durchführbaren Aktionen (Bauen, Upgraden, Zaubern, Angreifen usw.).



Die Leiste auf der rechten Bildschirmseite enthält gängige Elemente wie Mini-Map, Credits-Anzeige sowie eine Charakteristik der aktuell angeklickten Einheit.

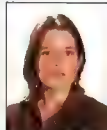
Wenn sich Figuren in einem Gebäude befinden, wird das Dach ausgeblendet (hier: die örtliche „Kneipe“). Mit solchen verschachtelten Iconleisten geben Sie den Einheiten neue Befehle.

Einarbeitungsbedürftig: die Biester lassen sich durch fast nichts bei ihrem Tun stoppen; Tätigkeiten müssen zuerst via Icon „offiziell“ abgebrochen wer-

den, ehe ein neuer Auftrag erteilt werden kann. Praktisch: die Automatik-Funktion. Einfach Doppelklick auf den Wald, und schon wetzt der Arbeiter

Statement

Zufälle gib't. Ist doch ein „Blizzard“ nichts anderes als ein etwas heftigerer SturmWIND. Da staunt der Laie und der Fachmann wundert sich: Was für ein eigenartiges Programm - man weiß nie, ob man es mit einem billigen Warcraft 2-Abklatsch oder mit einer genialen Parodie zu tun hat. Wie auch immer, zur Spitze des Genres fehlt nicht mehr sehr viel, weil viele Features 1:1 von einem quasi makellosen Programm übernommen wurden, dessen Name - Überraschung! - auch mit „War“ anfängt. Die beträchtlichen Unterschiede zwischen den vier Rassen gestalten den Spielverlauf vielseitig und nachhaltig motivierend, da man natürlich alle Einheiten einmal in natura gesehen haben möchte. Multiplayer-Modus und Editor gehören zur Serienausstattung - das gibt Extrapunkte bei der Endabrechnung. Mit besseren Animationen und Zwischensequenzen, einer ausgefeilteren KI, schöneren Briefings und vor allen Dingen einer „normalen“ Steuerung, die sich nicht krampfhaft vom Bewährten abhebt, hätte es sogar für einen deutlichen 80er gereicht.





Bauwerke werden im typischen WarCraft 2-Stil hochgezogen.

los. Oder Doppelklick auf einen Gegner, und der Soldat packt sein Maschinengewehr aus. Maschinengewehr? Ja, denn Warwind nimmt sich und das Fantasy-Genre nicht allzu ernst; einige der reptilienartigen Tha'Roos düsen mit kleinen Luftkissen-Bikes durch die Gegend, und bei den Obblinox gibt es witzige Kampf-Trikes.

Do-it-yourself

Jedes Völkchen unterscheidet sich nicht nur optisch von den anderen Parteien, sondern erichtet auch charakteristische Gebäude (War Colleges, Technical Facilities usw.) und verfügt über bestimmte Stärken und Schwächen. Die Obblinox sind z. B. phantastische Kämpfer, aber ziemlich miese Zauberer. Auch das muß der Spieler bei seiner strategischen Vorgehensweise berücksichtigen, wenn er z. B. befreundete Kreaturen befreien und zu einem vorgegebenen Ort führen soll oder es mit mehreren Fein-



Die schönsten Einheiten aller vier WarWind-Stämme im Überblick - von oben nach unten: Obblinox, Tha'Roos, Egggra und Shama'Li.

Im Vergleich

KRITERIUM	WARWIND	WARCRAFT 2
Völker	4	2
Landschaften	Sumpf	Winter, Wald, Brachland
Gebäude	24	38
Einheiten insgesamt	44+16 Helden	32+5 Helden
Einheiten zu Wasser	3	10
Einheiten zu Lande	55	14
Einheiten in der Luft	2	4
Sonstiges	Mauern, Straßen, Brücken, Gräben, Minenfelder	—
Zaubersprüche	20	20
Rohstoffe	Holz, Kristalle	Holz, Gold, Öl
Kampagnen	4	2
Solo-Missionen	28 (4 x 7)	28 (2 x 14)
Multiplayer-Karten	40	28
Schwierigkeitsgrad	Mittel	Mittel
Level-Editor	Gut	Sehr gut
Multiplayer-Modus	Gut	Sehr gut
Hintergrundgrafik	Gut	Sehr gut
Zwischensequenzen	Befriedigend	Sehr gut
Animationen	Befriedigend	Sehr gut
Steuerung	Befriedigend	Sehr gut

Nebulös

Neben Infanterie und Artillerie befehlen Sie Transportschiffe, Kreuzer und „LKWs“ sowie fliegende Scout- und Attack-Dronen; Flüsse bzw. Seen lassen sich mit Fähren und Brücken überqueren. Letztere sind in einigen Einsätzen unentbehrlich, denn Yavuan besteht - je nach Karte - größtenteils aus Schnee- oder Sumpfterrain mit vielen Gewässern und ist grundsätzlich vom „Fog of War“ (NICHT deaktivierbar) eingehüllt. Sichtbar sind also nur jene Gebiete, in denen sich

Einheiten oder Gebäude Ihres Stammes befinden. Ansonsten befindet sich das Programm auf einem hohen technischen Niveau; die Einheiten sind mit vielen putzigen Details ausgestattet, wurden aber nicht mit ganz soviel Hingabe animiert wie beim Vorbild. Unverständlich: die relativ hohen Hardware-Anforderungen. Wenn sich sehr viele Geschöpfe auf der Karte tummeln, geht die Performance auch bei High-End-Rechnern in die Knie.

Petra Maueroeder ■

SPECS & TECHS

VGA / Tastatur
SVGA / Maus
DOS/WIN 3.1 / Joystick
WIN 95 / SoundBlaster
HD 5 MB / General Midi
CD 566 MB / Audio

REQUIRED
Pentium 60, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 120, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Modem, Netzwerk (2-8 Spieler)

RANKING

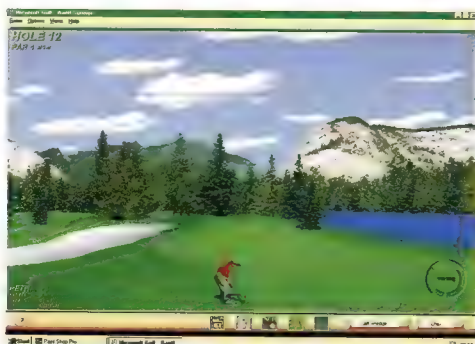
Strategie	
Grafik	80%
Handling	60%
Handlung	75%
Spielspaß	
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Mindscape/SSI
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

Dinge, an die man sich gewöhnt hat: 3D-Actionspiele wandern auf den BPJS-Index, neue EA Sports-Programme lassen regelmäßig die Konkurrenz verzweifeln und MS-Golf repräsentiert grundsätzlich das Windows-Pendant zum jeweils aktuellen Links. Zumindest war das bisher so...

MS-Golf 3.0 ist eine herkömmliche Golfsimulation ohne jeden scheinbar überflüssigen Firlefanz. Serienmäßig dabei: Zweimal 18 Löcher, ein Swing-Meter, die obligatorischen, aber ziemlich entbehrlichen Fly-Bys und diverse Spielmodi (Skins, Best Ball, Match) - Sie merken schon: die Innovation düstet aus jedem Pixel. Die AutoPlay-Funktion gehört dabei noch zu den revolutionärsten Neuerungen. Kompromisse müssen Sie auf jeden Fall bei der Grafik eingehen, denn MS-Golf 3.0 basiert auf einer direkten Weiterentwicklung der mittlerweile überholten Links 386 Pro-Engine. Wer sich bei der Ansicht auf ein kompaktes Fenster beschränkt, erhält wenigstens eine brauchbare SVGA-Auflösung. Begehrt man jedoch ein Vollbild bei 800 x

MS-Golf 3.0

Grünzeug



Was im Fenster noch ganz passabel aussieht, verkommt bei der Vollbild-Panorama-Ansicht zu einer alles andere als photorealistischen Landschaft.

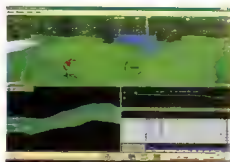
600 bzw. 1.024 x 768 Bildpunkten, werden die Objekte (Bäume, Seen, Gebäude etc.) einfach grob aufgelöst - kein Vergleich zum HiColor-Luxus eines Links LS, zumal die Microsoft-Simulation nur minimale Performance-Vorteile beim Grafik-Aufbau bringt.

Der kleine Unterschied

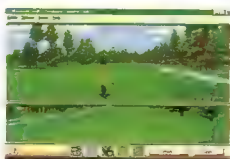
Daß Links LS jetzt schon getoppt wird, hat sicher niemand erwartet, aber die Kluft zwischen MS-Golf 3.0 und dem derzeitigen Golfsimulations-Standard von Access ist insbesondere in technischer Hinsicht

recht kraß. Egal ob Sprachausgabe („It's in the deep stuff“), Soundkulisse, Kamera-Ansichten, Statistik, Multiplayer-Tauglichkeit oder Spieloptionen - Links LS dominiert souverän in allen Belangen. Laut Microsoft Deutschland werden zwei ungeheuer exotische Kurse (Banff Springs, Harbour Town) mitgeliefert, die man als Links-Spieler bereits zimal abgegolft hat. Umständlich, aber kein völlig aussichtsloses Vorhaben: Wenn man bei der Installation etwas trickst, funktionieren sogar Links 386 Pro-Zusatz-Disks.

Petra Maueröder ■



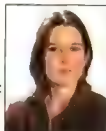
Optimal: Scorecard, Übersichtskarte, Vogelperspektive und Hauptfenster auf einen Blick.



Die Aufteilung der Golfplatz-Ansicht läßt sich beliebig variieren.

Statement

Wieso sieht die Grafik von MS-Golf 3.0 kaum besser aus als die von MS-Golf 2.0? Fragen Sie Ihren Arzt oder Apotheker - wir wissen es nicht. Alles in allem sicherlich eine brauchbare Simulation, aber das Zücken einer neuen Versionsnummer erscheint mir maßlos übertrieben. MS-Golf 2.0-Besitzer mit Zugriff auf modernste Hardware können bedenkenlos auf Links LS umsteigen.



Links 386 Zusatz-Kurse (hier: Mauna Kea) sind kompatibel zu MS-Golf 3.0.

SPECS & TECS

V64 Tastatur
SVGA Maus
DOSWIN 3.1 Joystick
WIN 95 SoundBlaster
HD 20 MB General Midi
CD 386 MB Audio

REQUIRED

486DX266, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM,
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER

Modem, Netzwerk

RANKING

Sportspiel

Grafik	70%
Handlung	45%
Handling	80%
Spielspaß	67%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Microsoft
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	befriedigend



Scharfe Augen - Tiefe Preise!

Bestelltelefon
06142 - 59690

Fax 06142 - 562170

J. Hartmann & P. Klinger GbR • An den Weiden 36 • 65428 Rüsselsheim



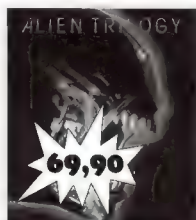
GREATEST HITS

3 Skulls of the Toltacs	DV 74.90	Crow: City of Angels	DV* 84.90	Flying Corps
Aces o.f. Deep (Win95)	DV 74.90	Crusader - No Regret	DV 64.90	Formel 1
Afterlife	DA 74.90	Cyberia 2	DV 69.90	Formula 1 Gr. Prix 2
AH - 84 Longbow	DV 78.90	Cyberstorm (Win95)	DV 79.90	G-Name
Airbus 2	DV 74.90	Das schwarze Auge 3	DV* 39.90	Gabriel Knight 2
ATF	DV 78.90	Daytona USA	DV* 69.90	Gearheads
Azareis Tears	DV 69.90	Death Gate	DV 69.90	Gene Wars
Baphomets Fluch	DV 69.90	Der Planer 2	DV 69.90	Golden Gate Killer
Battle Isle 3	DV 68.90	Der Produzent	DV 69.90	Grid Run
Bernhard Langer Golf	DV 64.90	Descent 2	DA 69.90	Guts N' Garters
Betrayal in Antara	DA* 74.90	Destruction Derby 2	DA* 69.90	Hardline
Birthingright	DV* 79.90	Die Fugger 2	DV 74.90	Heart of Darkness
Blue Ice	DV 74.90	Die Schl. i.d. Ardennen	DV 69.90	Hind
Boong!?	DV 44.90	Die Hard Trilogy	DV 69.90	Holiday Island
Bubble Bobble	DV 59.90	Die Rätsel d.Master Lu	DV 69.90	Hugo 4
Bundesl. Manager 97	DV 74.90	Die Siedler 2	DV 68.90	Interstate 76
Caesar 2	DV 74.90	Discworld 2	DV* 74.90	Into the Void
Central Intelligence	DA 79.90	Down in the Dumps	DV* 64.90	Iron Man

DV 84,90
DV* 69,90
DV 94,90
DV* 79,90
DV 79,90
DV 49,90
DV 69,90
DV 69,90
DV* 64,90
DV* 79,90
DV 59,90
DV* 84,90
DV 69,90
DV* 79,90
DV 64,90
DV* 79,90
DV 79,90
DA 64,90



Diablo	DV* 79,90
Dungeon Keeper	DV* 72,90
Fifa Soccer 97	DV* 79,90
MDK	DV* 74,90
NHL Hockey 97	DV* 74,90
Phantasmagoria 2	DV* 84,90
Privateer 2	DV 79,90
Syndicate Wars	DV 74,90
Tomb Raider	DV* 64,90



Alien Trilogy	DV*	69,90
Bleifuß 2	DV*	59,90
Comm. & Conq. 2	DV	84,90
Creatures (W95)	DV	64,90
Daggerfall	DV	69,90
Die Akte Pandora	DV	74,90

Charbonnières	DV* 69.90	Dragonheart: Fire&Steel	DV 64.90	Landes of Lore 2
Chronicles o.t. Sword	DV 69.90	DSF Fußballmanager	DV 79.90	Leis. Suit Larry 7
Civilization 2	DV 74.90	Elisabeth 1.	DV 69.90	Leis. Suit Larry 7
Clif Danger	DA 59.90	Eradicator	DA* 79.90	Lighthouse
Cleudo	DA 74.90	F1 Manager 96	DA 69.90	Links LS
Comm. & Conquer	DV 79.90	F1 Racing	DA 69.90	Lords o.t. Realm 2
C & C - Gold	DV 69.90	F1 Soccer 96	DV 69.90	Mad TV 1 (VHS)
C & C - neue Level	DV 24.90	Firefight	DA 69.90	Mad TV 2
Conqueror A.D.	DV 74.90	Fightingmanover	DV* 69.90	Maigic the Gethering

DV* 84,90		DA* 54,90	Super Motocross	DA* 64,90
DA* 74,90	Powerplay Hockey 97	DV 49,90	TFX 2000 Eurofighter	DV 79,90
DV* 79,90	Pro Pinball - The Web	DA 94,90	TFX EF2000 - Data	DV 34,90
DV 79,90	Quest for Fame	DV 74,90	TFX Super EF2000	DV 84,90
DA 89,90	Rebel Assault 2	DV 74,90	Theme Hospital	DV* 74,90
DV* 79,90	Red Ghost	DV 74,90	Thunderhawk 2	DV 69,90
DA* 74,90	Return Fire (Win95)	DA* 69,90	Time Commando	DV 69,90
DV* 74,90	Risiko			

HAMMER-PREISE

Albion	DV	29.90	Lost Eden	DV	24.90	Monster Truck
Batmann Forever	DA	34.90	NHL Hockey 95	DV	29.90	NBA Live 96
Biografie	DA	29.90	PGA Tour 486	DV	29.90	Need for Speed Sp.Ed.
Bundest. Manager Pro	DV	24.90	Pizza Connection	DV	24.90	NHL Hockey 96
Carnet Strike Force	DV	24.90	Simon the Sorcerer 2	DV	29.90	Night of the Monsters
Chevy-Escape fr. F5	DV	34.90	Space Quest 6	DV	34.90	Normality
Crusader-No Remorse	DV	29.90	Stonekeep	DV	39.90	Olympic Games
Daedalus Encounter	DA	24.90	Syndicate Plus	DV	29.90	Olympic Soccer
Deadline	DA	39.90	Theme Park	DV	29.90	Panzer Dragon
Die Siedler 1	DV	34.90	Tilt	DA	24.90	Pax Imperia 2
Fade to Black	DV	29.90	US Navy Fighters	DA	29.90	Petko
Fifa Soccer 95	DV	29.90	Voligas	DV	34.90	Pole Position
FX Fighter	DA	24.90	Warcraft 1	DV	34.90	
Kings Quest 7	DV	24.90	Wing Commander 3	DV	33.90	
Leis. Suit Larv 6	DV	34.90	Woodruff	DV	24.90	Händlarsen

Komplettlösungen für viele Spiele

Einzellösung	14,90	Sammelbände	19,90
Road Rash	DV 59,90	Toonstruck	DV* 69,90
Schleichfahrt	DV 74,90	Tonin's Passage	DV 79,90
Scorched Planet	DV 64,90	UCFEA Euro 96	DV 69,90
Sega Rally	DV* 74,90	Warcraft 2	DV 74,90
Shadoan	DV* 74,90	Warcraft 2 - Data	DV 26,90
Shattered Steel	DV 69,90	Warcraft 2 - neue Level	DV 24,90
Sim Copler (Win95)	DV* 74,90	Wing Commander 4	DV 78,90
Sonic CD	DA 49,90	World Rally Fever	DA 64,90
Star Control 3	DV* 74,90	Worms	DV 64,90
Star Trek-Deep Sp.Nine	DA 74,90	Worms - Data	DA 64,90
Star Trek-Klingon	DA 67,90	X-Char	DA* 69,90
Starcraft	DV* 79,90	Z	DV* 69,90
Steel Panthers 2	DV 74,90	Zone Raiders	DV 64,90
S.T.O.R.M	DV 73,90	Zone Nemesis	DV 78,90

Händleranfragen sind uns willkommen! Gewerbenachweis erforderlich!

Versand nur im Inland. Ab DM 250 portofrei. Vorkasse plus DM 6,90
 (Euroscheck bis DM 400). Nachname plus DM 9,90 zzgl. Zahlkartengebühr.
 Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir pauschal DM 20!

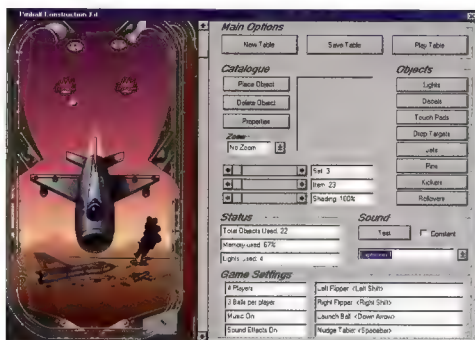
DV - Deutsche Version • DA - Deutsche Anleitung • * - Das Spiel war zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht verfügbar. Vorbestellung empfohlen!! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Warum viel Geld für ein Flipperspiel ausgeben, wenn man sich binnen 15 Minuten eines selbst zusammenstellen kann? Diesen Einfall hatte Ikarion schon zu Beginn dieses Jahres. Jetzt ziehen die Pinball-Profis von 21st Century nach und präsentieren ihre Version einer Flipper-Heimwerkstatt.

Oft genug haben wir uns gefragt: Wie schafft es 21st Century bloß, so viele ähnlich aussehende Flipperspiele in kürzester Zeit auf den Markt zu bringen? Die Antwort kommt von den Pinball-Dreams-Designern persönlich und heißt „Pinball Construction Kit“. Was bis vor kurzem noch streng gehütetes Firmengeheimnis war, ist jetzt jedermann frei zugänglich. Immerhin acht verschiedene Tisch-Layouts in jeweils vier Varianten sowie ganze Hundertschaften von Bumpers, Lichtern und Ziergrafiken erwarten den zukünftigen Flipper-Designer. Das Construction Kit kommt im zeitgemäßen Windows-Gewand und richtet sich in Bedienung und Ausstattung eher an Einsteiger. Zusammengebaut werden die später spielbaren

Pinball Construction Kit

Do it yourself!



Das Menü zum Austunen der selbstgemachten Flippertische. Wenn die Spielbarkeit nicht stimmt, geht es zurück in den Workshop.

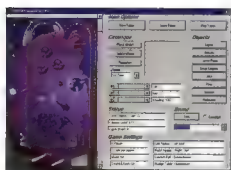
Flipper-Tables im kinderleichten Drag-and-Drop-Verfahren: Man wählt sich aus acht verschiedenen Baugruppen (Bumper, Lichter, Kontaktfelder usw.) ein bestimmtes Element aus und platziert es mit dem Mauszeiger an der gewünschten Stelle auf dem Holzbrett. Anschließend werden noch die zugehörigen Punktwerte und Sounds mit dem Objekt verknüpft - et voilà - fertig ist der Flipper!

Dem Konstrukteur ist nichts zu schwer!

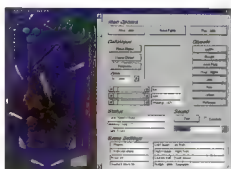
Zu den Pflichten eines echten Flipper-Konstrukteurs gehört

natürlich auch das Austunen des fast fertigen Tables. Ist man mit dem Entwurf halbwegs zufrieden, bietet sich deshalb ein Probespiel an, das wahlweise unter Windows (Vollbild-Ansicht) oder DOS (vertikales Scrolling) vonstatten geht. Falls die Spielbarkeit eines abgespeicherten Flipper-Automaten nicht befriedigt, kann mit dem Windows-Workshop weiter daran herumgebastelt werden. Mit einer EXE-Export-Funktion, wie Sie vom Konkurrenten Pinball Wizard 2000 geboten wird, kann das Construction Kit nicht aufwarten.

Thomas Borovskis ■



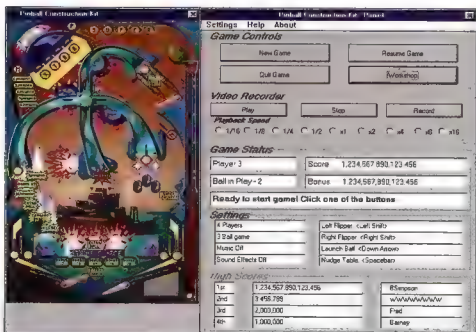
Die fertigen Tables sehen nicht nur mager aus, sie sind es auch. Dem Kit fehlen wichtige Bauteile wie...



...Magnetflächen, Rampen, Kugelfallen und sonstige Spielereien.

Statement

Gäbe es einen Preis für kinderleichte Bedienung, so hätte ihn das Construction Kit verdient. Leider gibt es bei uns nur Auszeichnungen für besonders gelungenes Gameplay. Für meinen Geschmack werden zu wenige Möglichkeiten geboten, wirklich gute Flippertische zusammenzustellen. Ohne Kugelfalle, Magnetflächen und sonstige Spielchen läuft heute nichts mehr.



Die kinderleichteste Bedienung versteht man selbst ohne das Handbuch.

SPECS & TECS

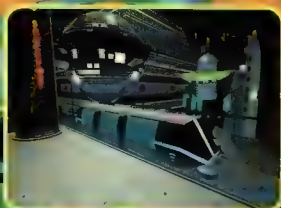
VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOSWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 44 MB	General Midi
CD 50 MB	Audio
REQUIRED	
486/33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
Pentium 60, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
MULTIPLAYER	
Bis zu 10 Spielern an einem PC	

RANKING

Construction Kit	
Grafik	45%
Handlung	55%
Handlung	85%
Spielspaß	53%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	21st Century
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	ausreichend

RAVESHUTTLE

THE COSMIC CHALLENGE



Knacke den Eintrittscode zur „Rave Shuttle“ und werde Commander dieses gigantischen Raumschiffes.

- ✱ Fremde und feindliche Welten erwarten Dich. Gefragt sind Phantasie und Raffinesse, wenn Du die kniffligen Rätsel und spacygen Aufgaben löst und mit Deinem Raumschiff durch Meteoritenschwärme und galaktische Hindernisse steuerst.
- ✱ Eines Deiner Ziele ist das „Space Tonstudio“. Höchste Konzentration ist gefordert, wenn Du mit der neuesten außerirdischen Technik Deinen eigenen Track mischst. Sind alle Gefahren beseitigt, reite mit dem kosmischen „Flying-Horse“ zum Abschieds-Rave. Abgehobene Musik und gute Freunde erwarten Dich dort.
- ✱ Der Trip der „Rave Shuttle“ führt ins Ungewisste: mit aktuellster Technomusik erobert Du Dir die multimedialen 3D-Welten des unerforschten Techno-Kosmos.

CD-ROM für MAC und PC

NAVIGO Multimedia GmbH
Frankfurter Ring 213
80807 München
Fax: 089/324 66-299
T-Online: NAVIGO#
Internet: www.navigo.de

Navigo Produkte sind im Computer-Fachhandel, Buchhandel, in Kauf- und Warenhäusern, und in Elektronik-Fachmärkten oder bei Navigo direkt erhältlich.

NAVIGO

Destiny

Schweres Schicksal

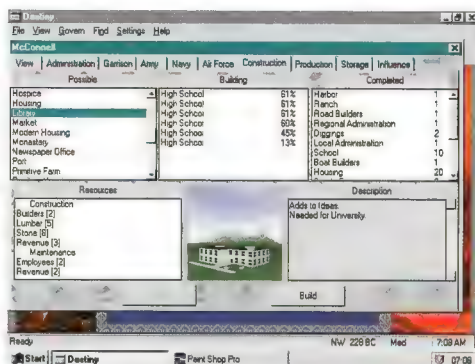
Man hat's wirklich nicht leicht als Civilization-Clone: Was will man auch einem Programm entgegensetzen, das fast alles kann und als eines der besten Computerspiele aller Zeiten gilt? Interactive Magic versucht es mit 3D-Grafik, Multiplayer-Tauglichkeit und einer gigantischen Funktionsfülle.

Und es wird der Tag kommen, an dem Sie an die Grenzen von Civilization 2 stoßen und sich fragen: Gibt es da draußen ein Spiel, das mir mehr Einfluß auf die Wirtschaft meiner Kolonien zugesteht? Das es mir ermöglicht, Bereiche wie Landwirtschaft oder Kultur noch gründlicher zu erschließen? Die gute Nachricht: Ja, gibt es. Die schlechte: Die

vielsprechenden Ansätze von Destiny wurden nicht unbedingt optimal umgesetzt. Ursache: In diesem Windows 95-"God Game" koordinieren Sie die Geschicke Ihrer Nation mit Hilfe bemerkenswert schlicht aufbereiteter Fenster, die fast ausschließlich aus Text- und Zahlen-Kolonnen bestehen. Weiterer gravierender Unterschied zu ähnlichen Programmen: Sämtliche Prozesse (Umgebung erkunden, Bauwerke konstruieren, Rohstoffe abbauen, Truppen zusammenstellen, diplomatische Beziehungen pflegen, mit Waren handeln, gegnerische Stadt angreifen usw.) laufen normalerweise in Echtzeit, optional aber auch rundenweise ab. Von der Steinzeit bis zum Atomzeitalter werden alle Entwicklungsstufen in bewährter Manier durchgegangen.

Under Construction

Gegenüber Civ 2 bietet Destiny ein Vielfaches an Materialien, Rohstoffen und Zwischenprodukten (darunter

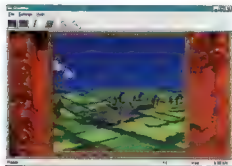


In schier endlosen Listen sind Dutzende von Gebäuden aufgeführt, mit denen sich Ihre Siedlung ausbauen läßt.

Blech, Chemikalien, Silber uvm.), die in jeweils genau festgelegten Anlagen gewonnen bzw. hergestellt werden; beispielsweise lassen sich mit abgebaumtem Salz Nahrungsmittel konservieren. In der 3D-Ansicht können Sie sich mit den Cursortasten frei bewegen; Soldaten, Segelschiffe, Panzer usw. werden einfach angeklickt und mit neuen Instruktionen losgeschickt. Unterm Strich enttäuscht Destiny aber - man mag gar nicht daran denken, was das für ein brillantes Strategiespiel hätte werden können, wenn

die Programmierer die unüberschaubare Menge an produzierbaren Einheiten, Gebäuden, Gütern und Entdeckungen in ein durchschaubares Interface gepackt, für zeitgemäße Grafiken gesorgt und auf das entbehrliche 3D-System verzichtet hätten. Echt riesig, daß die Interactive Magic-Crew sogar an eine Online-Enzyklopädie mit 150.000 (I) Wörtern gedacht hat. Der Nachteil: Es sind wirklich (fast) nur Wörter - kaum Illustrationen oder gar Fotos.

Petra Maueröder ■



3D-Panzer meets 3D-Kavallerie: Schlachten können live miterlebt werden.



Schlicht gerenderte Bauwerke symbolisieren die Ausbaustufe einer Stadt.

Statement

90 % aller Aktionen spielen sich in öden Menüs und Dialogboxen ab, der Rest passiert in einer schaurigen 3D-Umgebung. Macht das Spaß? Macht das Sinn? Meines Erachtens nicht. Die bis zur Unspielbarkeit gesteigerte Komplexität und die gerade mal provisorische Verpackung des Ganzen machen Destiny nur für eine absolute Minderheit der Civ 2-Profis interessant.



SPECS & TECS

VEA Tastatur
SV64 Maus
DOSWIN 3.1 Joystick
WIN 95 SoundBlaster
HD 48 MB General Midi
CD 230 MB Audio

REQUIRED

486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED

Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
--

MULTIPLAYER

Modem, Netzwerk

RANKING

Simulation

Grafik	40%
Handlung	45%
Spielepaß	55%
Spielepaß	52%

Spiel

Handbuch	deutsch
----------	---------

Hersteller

Hersteller	Intera, Magic
------------	---------------

Preis

Preis	ca. DM 100,-
-------	--------------

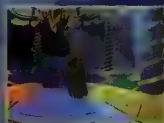
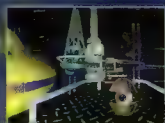
Das einzigartige 3D-Grafik- Adventure in einer virtuellen, futuristischen Fantasywelt.

Loggen Sie in NET:Zone ein.
Loggen Sie wieder aus...
wenn Sie können!



GAMETEK

Herausgegeben von
GAMETER DEUTSCHLAND GmbH
Tellemetzstr. 20
51109 Hönchengladbach Germany



ERHÄLTlich AUF PC, CD - ROM

Creatures

Sie hat „Papa“

Nur selten noch gibt es im Bereich der Computerspiele wirklich bahnbrechende Neuerungen. Mit Creatures ist es erstmals gelungen, spielerisch mit Elementen der künstlichen Intelligenz Lebensformen zu simulieren, deren Entwicklung sich nicht voraussagen läßt. Um nichts Einfacheres als die Aufzucht der sogenannten Norns muß man sich kümmern, der Evolution unter die Arme greifen und so eine erfolgreiche Zucht schaffen.

Tagebuch eines Nornenvaters

Spieldzeit 0:00 Der erste Norn ist geschlüpft. Ich nenne ihn Adam.
Spieldzeit 0:05 Mit viel Sorgfalt habe ich Adam zum Sprachcomputer gelockt. Den Aufzug habe ich selbst bedient, er hat neugierig zugehört. Nun bedient er fähig den Sprachcomputer und lernt die Konzeptsdröner, die sein Denken bestimmen.
Spieldzeit 0:10 Mittels meiner Hand und einem freundlichen „guck“ vor- suchte ich, seine Aufmerksamkeits auf den Aufzug zu lenken. Als ich glaubte, er sehe hin, gab ich mehrmals „Aufzug“ ein - fortan sagte er zu meiner Hand Aufzug. Durch zahlreiche neue Versuche erlernte ich ihm den Unterschied zwischen Aufzug (Aufzug) und Hand (Papa).
Spieldzeit 0:50 Ich bin mit Adam um die ganze Welt gereist. Offensichtlich interessiert er sich für Musik, da er jedes Musikinstrument mit Hingabe bediente. Den Disoprojektor fand er weniger faszinierend, ebenso die Tiere, die die Welt bevölkern.
Spieldzeit 1:00 Ich habe ein weibliches Ei ausbrüten lassen. In der Hoffnung auf zahlreiche Sündenfälle nenne ich Sie Eia und versuche, ihr ebenfalls möglichst viel von der Welt zu zeigen.
Spieldzeit 1:20 Ein Grendel. Diese grünen Monster verkörpern das Böse in der Welt und übertragen Krankheiten. Trotzdem hat ihn Eia in ihr Herz geschlossen, spielte mit ihm hingebungsoll Ball und bringe ihm sogar das Sprechen bei. Ob das der richtige Umgang für sie ist? Immerhin wird sie nicht krank.
Spieldzeit 1:40 Eine entdeckte Adam. Endlich läßt sie den Grendel in Ruhe und steht sich ihren zukünftigen Mann an. Allerdings erfolgten sich die zwei ohne Unterlaß, meine Versuche, die zwei zu trennen, blieben ohne Erfolg.
Spieldzeit 8:10 Nach der Koffeepause stelle ich erstmals fest, daß die schlafende Eia schwanger ist (Wer war das?). Nach wenigen Minuten legt sie ein gepunktetes Ei. Adam hat in der Zeitschleife den Schnapskeller entdeckt. Er steht schwankend neben dem Brenner und kippte ein Glas nach dem anderen in sich hinein. Was für ein Vater!
Spieldzeit 8:15 Ein lauter Seufzer lenkte meine Aufmerksamkeit auf Eia - sie ist eben gestorben. Offenbar hat sie die Anstrengungen der Eierlegung nicht überstanden. Ich verlese eine liebevolle Grabinschrift und werde versuchen, ihrem neugeborenen Sohn Abel ein guter Vater zu sein.

Genau genommen handelt es sich bei Creatures nicht um ein Spiel, da wie bei den meisten Simulationen der Erfolg nicht meßbar und damit vergleichbar wäre. Creatures schöpft seine Faszination daraus, daß man seinen „eigenen“ Norns beim Aufwachsen zusehen und sie in ihrer Entwicklung beeinflussen kann. Zu Beginn besitzt man nur eine Diskette, auf der sich Eier befinden. Man steckt ein beliebiges Nornei in den Brutkasten und wartet, bis sich aus der Schale ein winziges, pelziges Wesen mit gigantischen Knopfaugen pellt. Mit einem erfreuten „gaa gugu“ begrüßt es die Welt und sieht sich sofort neugierig um.

und auf ähnliche Situationen anwendet. Merkt also ein Norn, daß man mit einem Ball spielen kann, wird er jeden weiteren Ball auch als Spielzeug erkennen - Eier jedoch auch, da sie in Form und Größe einem Ball ähneln. Zeigt man dem Norn, daß man Eier in die Brutmaschine legen kann und daraus junge Norns schlüpfen, wird er Eier als Eier klassifizieren.

Kommunikation

Der Spieler selbst wird in der Welt durch einen Mauscursor in Form einer Hand repräsentiert. Mit dieser Hand kann man den Norns Gegenstände zeigen und die Bedienung von Einrichtungsobjekten erläutern. Zusätzlich kann man den Kleinen auch über den Kopf streicheln oder ihnen einen Klaps auf den Hinterrücken geben, um zu zeigen, was man von ihren Taten hält. Dies ist die einfachste und wichtigste Möglichkeit, mit den Norns zu interagieren. Weitaus interessanter ist es jedoch, sich mit ihnen zu unterhalten - dazu müssen sie aber erst einmal das Sprechen lernen. In der Nähe des Brutkastens befindet sich ein Sprachcomputer, der den jungen Norns die wichtigsten Worte beibringt. Die internen Bedeutungen der Verben und Richtungsangaben sind einige der

Fürs Leben lernen

Die Steuerung der Norns basiert zu einem Teil auf Genen - gewisse Verhaltensweisen, Triebe und Begabungen sind also angeboren. Alles, was ein Norn zum Überleben noch braucht, muß er jedoch lernen. Die effektivste Lehrmethode ist, als Spieler dem Norn alles selbst zu zeigen und zu benennen. Durch Beobachtung der Welt zieht der Norn gewisse Rückschlüsse, die er wiederum verallgemeinert



gesagt!

wenigen Dinge, die fest im Programmcode enthalten sind, fast alles andere müssen die Norns noch lernen. Haben die Norns mittels des Sprachcomputers Verben wie „komm“, „drück“ oder „zieh“ gelernt (natürlich kann man die Verben auch anders benennen), kann man sie mit der Einrichtung der Welt bekanntmachen. Besonders wichtig ist der „Knopf“, der sich bei korrekter Bedienung dazu eignet, Aufzüge zu steuern oder Futterautomaten zu bedienen. Um die Bedienung des Knopfes zu erklären, drückt man entweder mit seiner Hand auf den Knopf oder gibt dem Norn den Befehl „drück Knopf“, was er (wenn er Lust und Laune hat) auch tun wird. Sobald er den Erfolg dieser Tat gesehen hat, weiß er, wie in Zukunft Knöpfe zu bedienen und Aufzüge zu holen sind.

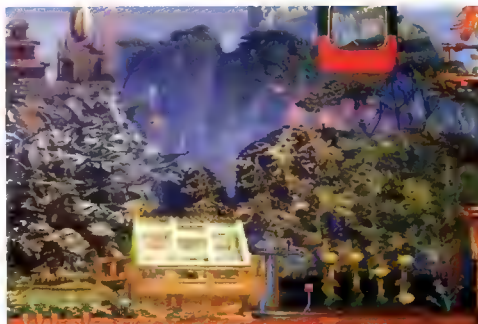
Was Hänschen nicht lernt...

In einem kleinen Sichtfenster kann man sich anzeigen lassen, worauf der Norn gerade seine Aufmerksamkeit lenkt. Sieht er sich gerade ein Stück Käse an, wäre dies eine gute Gelegenheit, ihm „Käse“ beizubringen. Da ein junger Norn fast alles in den Mund nimmt, wird er schnell begreifen, daß Käse eine nahrhafte Sache ist. Da auch der vorhandene Honig ziemlich

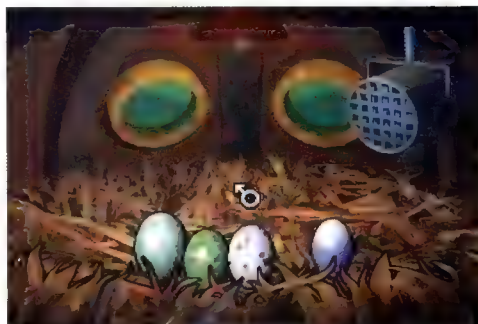
nahrhaft ist, wird er treffsicher als „Käse“ erkannt und verspeist. Mit etwas Geduld kann man ihm den Honig jedoch als „Honig“ erklären. Jedes Objekt in der Welt der Nornen kann einen eigenen Namen erhalten, die Namen und Funktionsweisen von kaum vorhandenen Gegenständen und selten besuchten Gegenden vergißt ein Norn jedoch im Lauf der Zeit. Er beginnt nach einigen Stunden, sich für das andere Geschlecht zu begeistern und mit anderen Norns herumzualbern. Auch ehemals uninteressante Dinge ziehen nun seine Aufmerksamkeit auf sich, so zum Beispiel der Alkohol, der in einem dunklen Keller aus einem Brenner tropft.

Erhaltung der Art

Einer der stärksten angeborenen Triebe ist der Geschlechtstrieb. Die männlichen Norns beginnen schon sehr früh, den Mädchen nachzulaufen, diese jedoch nehmen in den ersten drei Stunden stets Reißaus. Erst in der Endphase der Pubertät tauen auch sie auf, und nach einigen Sekunden jugendfreiem Rumgeknutsche ist die Normfrau schwanger. Etwa eine Stunde später legt sie ein Ei, das man entweder schlüpfen lassen oder für den späteren Brutkasteneinsatz zur Seite legen kann. Ein gesundes



Im Garten können die Norns Karotten anbauen und ernten. Einige Norns pflücken bereits junge Pflanzen und wundern sich über den bleibenden Hunger.



Anfangs ist das Nest mit fünf gesunden Eiern noch gut gefüllt. Außer dem Geschlecht ist über das schlüpfende Junge nichts bekannt.



Die Augsburg'sche Puppenkiste hätte ihre Freude an dem Design der Nornwelt. Jedes Objekt erfüllt eine Funktion, die die Norns erlernen.



REVIEW



Grendels sind die Schmutzkelner in Creatures. Sie übertragen Krankheiten und sind gesellige Typen. Es ist schwierig, den Norns den Kontakt abzugewöhnen.



Die Pflanzen der Hausapotheke wachsen auch in freier Natur.



Auf dem Friedhof kann man seinen verstorbenen Norns ein dauerhaftes Denkmal setzen. Das Foto und die Grabinschrift sind frei wählbar.



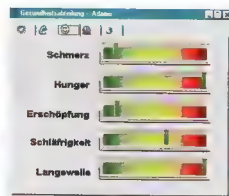
Im Internet haben die Norns eine Heimstatt gefunden, wo sich Norn-Eltern zum Erfahrungsaustausch treffen können.

Normweibchen kann im Laufe ihres Leben vier bis sechs Eier legen, allerdings überstehen nur gut gepflegte Norns die Anstrengungen des Eierlegens. Auch bei Krankheiten und Ernährungsproblemen sollte

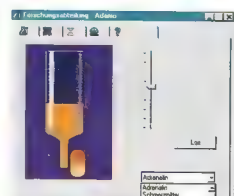
man der Natur nicht unbedingt freien Lauf lassen, da sonst die Norn-Population rapide abnimmt. Dem Spieler steht dazu der Gesundheitsbaukasten zur Verfügung, in dem sich einige Kräuter und Lebensmittel befinden. Da alles, was sich im Gesundheitskasten befindet, auch in freier Natur vorhanden ist, sollte man seine Norns schnell auf Selbstmedikation umstellen.

Selektion und Mutation

Getreu der darwinschen Lehre haben die stärksten, klügsten und gesündesten Norns die höchste Lebenserwartung. Dadurch können sie sich öfter fortpflanzen und ihre Gene an viele Nachkommen vererben. Ausprägungen aller Begabungen, Vorlieben und Instinkte werden so weitergegeben, genauso wie Aussehen, Haltung und Gang. Aufgrund dieser Selektion dürfte man nach zahlreichen Generationen nur kerngesunde, kluge Norns haben. Da allerdings aus der Kombination mütterlicher und väterlicher Gene unerwartete Ergebnisse resultieren können, ist die Entwicklung nicht zwangsläufig so linear. Darüber hinaus haben die Programmierer auch die sogenannte Mutation implementiert: das Erbgut kann zufällige Veränderungen aufweisen, das dem Norn zu völlig neuem Aussehen verhilft oder zu neuen Verhaltensweisen bewegt. Da jedoch niemand einäugige, mor-



Die Verfassung eines Norns lässt sich in der Gesundheitsabteilung erfahren. Dieser hier sollte schleunigst zu einer Futterstelle geführt werden.



Bei Bedarf kann man seinen Norns Aufbauspritzen verabreichen. Aber auch Schlafmittel und Adrenalin steht zur Medikation bereit.

dende oder lebensunfähige Norns ausbrüten will, haben die Programmierer dem einen Riegel vorgelegt: nur überlebensfähige Norns resultieren aus dem Mutationsmechanismus.

Du bist nicht allein...

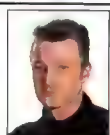
Creatures ist genau genommen eine Erziehungssimulation, und wie jeder echte Elternteil möchte man mit seinen wohlherzogenen Kleinen Eindruck bei den Nachbarn schinden. Zu diesem Zweck hat Cyberlife, die Programmier-

firma der Artificial Life-Engine, auf ihrer Homepage (<http://www.cyberlife.co.uk>) eine Normvermittlung eingerichtet: dort lassen sich Norns tauschen, zur Pflege geben und andere Norn-Eltern um Rat fragen. Kostenlose Eier finden sich dort ebenso wie Saisonartikel, die das Leben der Norns schöner machen: das Weihnachtsangebot sind Schneemänner und Weihnachtsbäume für die Jüngeren, Champagner und Austern für die Erwachsenen.

Harald Wagner ■

Statement

Wer plant, einmal Kinder in die Welt zu setzen, sollte mit diesem Programm unbedingt üben. Es lässt sich wunderbar erahnen, wie nervenaufreibend es sein kann, einem Kind die Welt zu erklären, während der verspielte Bruder ständig ablenkt. Auf wundersame Weise lässt Creatures den Spieler um das Leben erkrankter Norns bangen, man freut sich wie ein stolzer Vater über die Entwicklung seiner wenige Minuten alten Jüngsten, und es wird einem klamm ums Herz, wenn ein altgedienter Greis mit einem herzzerreißenden Seufzer sein Leben aushaucht. Creatures ist sicherlich eines der interessantesten Konzepte im Bereich der Unterhaltungsssoftware, auch wenn es so manche moralische Frage aufwerfen dürfte.



SPECS & TECS

VGA	Testatur
SVGA	Maus
DOSSWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 40 MB	General MIDI
CD 135 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 90, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

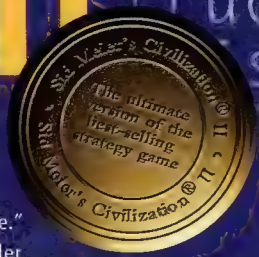
MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Simulation	
Grafik	80%
Handlung	68%
Handlung	80%
Spielspaß	86%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Wamer Interactive
Preis	ca. DM 90,-
CD-Vorteile	ausreichend

SID MEIER'S CIVILIZATION II



Das gibt's tatsächlich! Ein Spiel erobert alle Herzen im Sturm und wird praktisch über Nacht zum Klassiker: Die Rede ist von Sid Meier's Civilization® II.

Ausgezeichnet ...

- mit dem **International Emma Award 1996**
- mit dem **Platin Player** in Deutschland
- mit dem **British Interactive Multimedia Association Award** als Spiel des Jahres 1996 in England

Weltweit mit Bestnoten bewertet, wird Civilization® II mittlerweile als das erfolgreichste Strategiespiel auf dem Markt bezeichnet. Höchste Zeit, daß auch Sie den Tatsachen ins Auge sehen!

Nehmen Sie die Herausforderung an - und lassen Sie sich von einem phantastischen Spiel mitreißen!

Und es geht noch weiter!

In Kürze gibt es mit "Conflicts in Civilization®" 20 neue knallharte Szenarien für Civ-II-Spezialisten und alle, die es bald sein werden. Teilen Sie sich Ihre Freizeit gut ein!

PC Player Platin Player

"Evolution - noch nie war sie so unterhaltsam wie heute."

"Für Freizeitstrategen auf der Suche nach langfristiger Unterhaltung ist Civilization® II ein Muß."

PC Games Award 90 %

PC Joker 88 %

"Die vielen Fans des Vorgängers werden von der ungeheuren Spieltiefe ebenso begeistert sein wie jeder Neuzivilisator."

Power Play 88 %

"Auch in der zweiten Auflage ist Civilization die S-Klasse unter Strategicals."

PC Action 87 %

"Wenn sich ein Strategiespiel von Sid Meier ankündigt, dann warten Publikum und Kritiker gleichermaßen ungeduldig auf den Release-Tag. In der Vergangenheit hat der Star-Designer von Microprose mit seinen Werken schon oft höchste Erwartungen erfüllt, und auch das Sequel zu seinem Meisterwerk Civilization folgt dieser Tradition in überzeugender Weise."

PC Spiel 3/5

PC Power 85 %

"Sid Meier hat ein Meisterstück von einem Spiel geliefert."

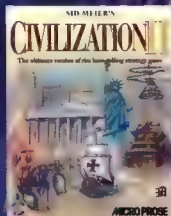
Bald erhältlich! "Conflicts in Civilization!"

Microprose Hotline: Montag und Mittwoch 14-17 Uhr

Auslieferung erfolgt exklusiv über die Leisuresoft GmbH.

030 26 00 93 93, 030 26 00 93 93, Telefon: 02363/69-0, Fax: 02363/913199

Ein Unternehmen der Microprose GmbH



MICROPROSE

The Ridge Chipping Sodbury S Glas BS37 6BN
World Wide Web Site: <http://www.microprose.com>

MechWarrior 2 geht in die zweite Runde. Zum ersten Mal in der Softwaregeschichte gibt es einen zweiten Teil zu einem zweiten Teil. Dieses Kuriosum einmal beiseitegelassen, handelt es sich bei Mercenaries um eine gelungene Fortsetzung.

Als Angehöriger der Klans führte man in MechWarrior 2 seine Kampfkolosse gegen die Nachfolgestaaten und andere feindliche Klans. Dabei stand einem jede Klantechnologie zur Verfügung. Über die Kosten einer Mission mußte man sich überhaupt keine Sorgen machen, lediglich die maximale Tonnage des eigenen Mechs war vorgeschrieben. In Mercenaries schlüpfen Sie wie im allerersten Teil von MechWarrior in die Rolle eines Söldners. Wie immer startet man mit einem Fliegengewicht von Mech (insgesamt stehen 30 bekannte und 10 neue Kampfbotter zur Verfügung) und schmaler Geldbörse. Dem anfänglichen Ruf entsprechend, lassen sich kaum lukrative Aufträge annehmen, die als einzige Einnahmequelle zur Verfügung stehen. So

MechWarrior 2: Mercenaries Zweiter Teil?

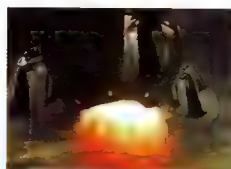


Mercenaries bietet nicht wesentlich mehr als der Vorgänger, kann aber durch recht durchdachtes Missiondesign überzeugen.

nach und nach wird man sich aber einen schwereren, besser gepanzerten und bewaffneten Mech leisten können. Erfolgreiche und erfahrene Söldner können sogar weitere Battle-Mechs kaufen, Piloten anwerben sowie Raumjäger und sogar Sprungschiffe anschaffen. Vom Einzelkämpfer bis zum Bataillonkommandanten ist es aber ein weiter und gefährlicher Weg. Wie im richtigen Leben hängt alles am Geld. Neue Ausrüstung, Piloten und jede einzelne Mechkonfiguration zehren die sauerverdienten C-Bills auf. Allerdings ist nicht alles käuflich. Um beispielsweise in den Genuß

hochentwickelter Klantechnologie zu kommen, muß erst ein Klanmech abgeschossen und anschließend ausgeschlachtet werden. Technisch hat sich an der Engine zu MechWarrior 2 nicht viel geändert. Etliche Missionen spielen nun in Städten, die relativ detailliert dargestellt sind. Nebenbei wurde die Steuerung geringfügig verbessert. Als Spieler hat man entweder die Möglichkeit, eine Kampagne mit Storyline durchzuspielen oder einfach beliebig viele computergenerierte Missionen ohne tieferen Hintergrund zu bewältigen.

Oliver Menne ■



Die neuen Zwischensequenzen können wieder auf ganzer Linie überzeugen.



In dieser Szene können Sie den Kampf zweier Mechs beobachten.

Statement

Ein wenig mehr hätte ich mir von Mercenaries schon erwartet. Die Grafik wurde nur minimal verbessert und in puncto Geschwindigkeit hat sich überhaupt nichts getan: ein schneller Pentium bleibt immer noch oberste Voraussetzung. Dennoch machen die neuen Missionen sehr viel Spaß, vor allem in den Städten entfaltet MechWarrior 2 ganz neue Perspektiven. Eine wenig spektakuläre, aber gelungene Fortsetzung.



Unnötige Treffer sollte man unbedingt vermeiden, schließlich müssen Sie bei Mercenaries auch das finanzielle Management übernehmen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOSWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 20 MB	General Midi
CD 500 MB	Audio

REQUIRED
486DX266, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM,
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Netzwerk, Modem

RANKING

3D-Action	
Grafik	70%
Sound	80%
Handling	86%
Spielepaß	85%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Activision
Preis	ca. DM 100,-
CD-Vorteil	ausreichend

SPIELSPASS:

91%

[PC Games 8/96]



Verbindet das Beste aus der Welt der intelligenten Strategiespiele mit den Anforderungen und Möglichkeiten der fortgeschrittenen Action-Techniken in einer fantastischen Echtzeit-Umgebung...

- 20 Level voller Herausforderungen auf 5 lebensgefährlichen Planeten
- 6 Arten von Robotern, die bis zu 40 verschiedene Aktionen durchführen können
- 11 Waffenarten, von Gatlinggewehren über Raketenwerfer bis zu Panzern
- Modem, Nullmodem und Netzwerkoption für bis zu 4 Spieler
- Spezielle Features, die auf anspruchsvolleren PCs automatisch zur Verfügung stehen: Echtzeit-Spritescaling, Resolution und SVGA Modus
- Über 30 Minuten humorvolle 3D-Intro- und Zwischensequenzen in digitalem Stereosound
- Unzensurierte, komplett deutsche Version





THE BITMAP BROTHERS



WARNER INTERACTIVE

Internet: <http://www.bitmap-brothers.co.uk>

© 1999 The Bitmap Brothers. All rights reserved. Exclusive licence for the Bitmap Brothers by Renegade Software. Renegade Software is a Warner Interactive Company. A Warner Interactive Company. Distributed by Virgin Interactive Entertainment.

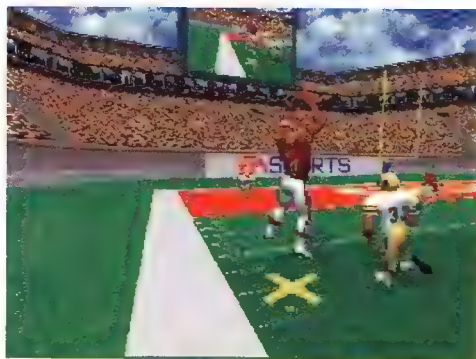
Madden NFL 97

Touchdown

Electronic Arts' aktuelle Großoffensive im Sportspielbereich kommt bei dem amerikanischen Softwarehaus natürlich am Football nicht vorbei. Mit neuester Technik und möglichst realistischem Gameplay versucht EA, auch im völlig unbedarften Europa für Footballbegeisterung zu sorgen.

Wer die Football-TV-Übertragungen auf DSF nur verwundert über sich ergehen läßt und in dem Spielgeschehen nicht mehr als eine wüste Schlägerei sieht, sei vorgewarnt: Madden NFL 97 ist wenig dazu geeignet, einem die Spielregeln dieser sehr taktischen Sportart zu vermitteln. Immerhin gestaltet sich

die Auswahl der Spielzüge recht einfach, auch die Steuerung der Spielfigur erfolgt sehr intuitiv. Daher kann man schon nach wenigen Spielstunden den ersten eigenen Touchdown feiern, an einen Sieg sollte man jedoch erst nach einigen Tagen denken: die Spielstärke der vom Computer gesteuerten Mannschaften ist außerordentlich hoch. Wer schon die Grundbegriffe des Sports kennt und nur noch Nachhilfe in den einzelnen Spielzügen braucht, ist in der integrierten Football-University gut aufgehoben. John Madden, ehemaliger Footballstar, zeigt in ausführlichen Videosequenzen den Sinn und die Ausführung der wichtigsten Spielzüge. Mit diesem Wissen ausgestattet, kann man sich nun daran machen, eigene Züge zu entwerfen und in das bereits gut gefüllte Playbook einzutragen. Anhand dieser Spielzüge gestaltet man nun den Spielablauf, wobei man selbst entscheiden kann, ob man einen der Spieler via Joystick steuern möchte oder



Gerade noch gefangen - der Computer steuert die von ihm kontrollierten Spielfiguren mit viel Geschick und Übersicht über das Feld.

das Geschick der Mannschaft komplett in die Hände des PCs legt. Die zweite Alternative ist in jedem Fall weniger frustrierend, da man aus der Vogelperspektive den Ball nur sehr schlecht sieht und daher meist planlos auf dem Spielfeld herumrennt.

Dabei sein ist alles

Für den Zuschauer nimmt sich Madden NFL 97 wie eine perfekte Simulation aus, da rein oberflächlich kaum Unterschiede zwischen der TV- und der Softwarevariante existie-

ren. Als Computerspieler vermißt man jedoch die Beweglichkeit, die bei Footballspielen notwendig ist und sich über den Joystick kaum an die Spielfigur weitergeben läßt. Der Überblick über die aktuellen Spielerpositionen kann zwar entschädigen, das wirkliche Highlight von Madden NFL 97 ist aber die Sprachausgabe: ständig kommentieren Reporter das Spielgeschehen, eine ausgesprochen realistische Atmosphäre ist die Folge.

Harald Wagner ■



Die zahlreichen (meist unspielbaren) Kamerapositionen bieten TV-Atmosphäre.



John Maddens Schule ist für das Gelingen komplizierter Spielzüge unverzichtbar.

Statement

Madden NFL 97 ist mit Sicherheit die realistischste und zugleich spielbarste Simulation des typisch amerikanischen Sports. Dennoch läßt sich am PC die Spannung und die Atmosphäre dieses Spiels nicht annähernd so gut vermitteln wie in einem Live-Spiel oder einer TV-Übertragung. Vor allem außerhalb der USA dürfte es EA Sports daher schwer haben, Freunde für Madden NFL 97 zu finden.



SPECS & TECHS

VGA/ Tastatur	
SVEA/ Maus	
WIN 95/ SoundBlaster	
HD 40 MB/ General Midi	
CD 1100 MB/ Audio	
REQUIRED	
Pentium 90, 8 MB RAM,	DoubleSpeed-CD-ROM
RECOMMENDED	
Pentium 100, 16 MB RAM,	DoubleSpeed-CD-ROM
MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

RANKING

Sportspiel	
Grafik	85%
Handling	70%
Spielepaß	82%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	EA Sports
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ausreichend



Auge in Auge mit Deinem
schlimmsten Alptraum!
Und Du bist ganz allein...

"Technisch bietet
Acclaim alles auf, was
gut und teuer ist..."
(Peter Steinlechner,
POWER PLAY)

„Aus der Sicht der Hauptfigur...
schafft es das Spiel, auch
hartgesottene 3D-Kämpfer bei der
Stange zu halten. Zweiter Motivationsgrund
ist die per Düstergrafik und Herzschlagmusik
erzeugte, pulsbeschleunigende Atmosphäre.
Und drittens spielt sich Alien intelligent:
Ohne überlegtes Vorgehen hat man gegen
die mit Vorliebe von hinten angreifenden
Monster keine Chance.“
(Jörg Langer, PC PLAYER)

ALIEN™ TRILOGY

AB OKTOBER ERHÄLTICH FÜR PC CD-ROM



Alien, Aliens, Alien 3.™&© 1979,1982, 1985 Twentieth Century Fox Film Corporation. Developed by Probe Entertainment Limited. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc.
© & © 1995 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights reserved.



Olympic Games

Spielverderber

„Höhöhö, wir schaufeln unsere Gurke heimlich und klamm in die Läden, und keiner von diesen Presse-Fritzen kriegt was mit...“. Welche düstere Vorahnung beschleicht Sie, wenn Spiele bereits Monate vor den dazugehörigen Testberichten sowohl in den Regalen der Händler als auch in den Verkaufs-Charts auftauchen?

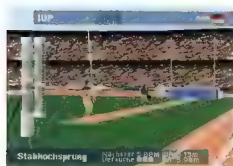
Spät, aber doch: In gebührendem Abstand zur gleichnamigen Veranstaltung in Atlanta gibt's das offizielle „Spiel zu den Spielen“ endlich zu kaufen - was für ein Jammer um die teure Lizenz. Bei Olympic Games wurden eben offenbar nicht nur die Polygon-Weitspringer in den Sand gesetzt. Wobei wir gleich bei den gebotenen Sportarten wären: 100- und 400-Meter-Lauf, 100 m Krau-

len, Hammer-, Speer- und Diskus-Werfen, Hoch-, Weit- und Stabhochsprung, Gewichtheben, Dreisprung, Fechten, Schnell- und Tontaubenschießen sowie Bogenschießen stehen auf dem Programm - entweder einzeln, als individuell zusammengestellter Wettkampf oder als komplette Olympiade. Um beispielsweise Anlauf zu nehmen, betätigen Sie in raschem Wechsel zwei zuvor definierte Tasten.

Für den Laien hat dieses herbeischauspiel (Kategorie: „Panisches Einhacken auf die Tastatur“) den Anschein, als ob sich hier soeben eine „Unerlaubte Schutzverletzung“ oder eine ähnliche Tragödie zugetragen hätte. Um das spielerische Niveau ins Unermessliche zu steigern, muß bei manchen Sportarten rechtzeitig eine dritte Taste gedrückt werden, was den Diskus oder den Speer durch's Stadion zischen läßt. Beschaulicher geht's bei den Schießsportarten zu, denn da ist in erster Linie präzises Zielen via Cursortasten gefragt.



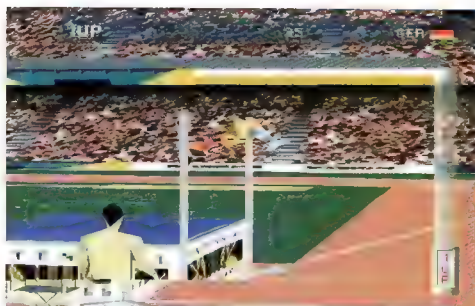
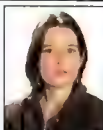
Endspurt beim 100 m-Lauf: Die TV-Kamera fängt die besten Szenen ein.



Immer schön bei der Stange bleiben: Der Stab-Hochsprung hat's in sich.

Statement

Bilanz unserer Redaktions-Olympiade: Eine lädierte PC-Tastatur sowie die bittere Erkenntnis, daß dieses Genre seit Epics legendären Summer Games auf der Stelle tritt. Olympic Games ist dem schauderhaften „Zehnkampf“ von Interactive Magic zugegebenermaßen überlegen, aber was heißt das schon? Für die Sammlung lieblos inszenierter Reaktionstests verleihen wir das Prädikat „Zweitschlechtestes Olympia-Spiel dieser Saison“. Wir gratulieren.



Mit mäßiger Eleganz winden sich die Polygon-Hochspringer über die Latte. Nach drei ungültigen Versuchen darf man nur noch zuschauen.

Wozu Texturen, sprach der Grafiker und stattete die VGA-/SVGA-Hünen mit bloßen Polygonen aus; Motion-Capture-Technologie ermöglicht zumindest realistische Bewegungsabläufe.

Weltrekordverdächtig?

Das Menüsystem wurde praktisch 1:1 von der PlayStation-Version übernommen - quälender läßt sich die Handhabung eines solch schlichten Programms nicht realisieren. Und sonst? Die Tastaturbelegung ist nur bedingt eigenen Wünschen anpaßbar, ein englischer Kommentator erläutert die dargebotenen Lei-

stungen mit recht eingeschränktem Vokabular, und zwischendurch werden einige arg pixelige VGA-Animationen abgefeuert. Mangels Chancengleichheit (zwei Freiwillige zwingen sich vor die Tastatur, zwei weitere bearbeiten Joysticks) ist der Mehrspieler-Modus so gut wie unbrauchbar - und darauf stützt sich bekanntlich die eigentliche Daseinsberechtigung dieses Genres. Tip: Wer etwas olympischen Geist auf seinen PC-Monitor zaubern möchte, sollte sich nach raren Restposten des ungleich spielbareren Accolade-Titels Summer Challenge umschauen.

Petra Maueröder ■

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DO5 WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 55 MB	General Midi
CD 100 MB	Audio

REQUIRED	
486DX-100, 8 MB RAM,	DoubleSpeed-CD-ROM
RECOMMENDED	
Pentium 90, 16 MB RAM,	QuadSpeed-CD-ROM
MULTIPLAYER	
bis zu vier Spieler an	einem PC

RANKING

Sportspiel	
Grafik	50%
Handlung	45%
Handling	55%
Spielspaß	36%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	U.S. Gold
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	mangelhaft

SHATTERED STEEL

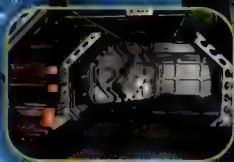


die 3D - Kampfmaschine des Jahrhunderts

„Wer flinke Balleraction vor komplexes Mech-Handling setzt, liegt hier genau richtig!“, sagt Michael Schnelle, PC Player 12/96
Wertung: ****

Nur für
PC CD-ROM

„Gratulation, Interplay! Shattered Steel bietet nicht nur exzellente Grafiken, sondern auch knallharte Action mit Langzeitmotivation!“,
Thomas Richter, PC Spiel
Wertung: ****



Interplay

DISTRIBUTED BY
AKKlaim
Entertainment GmbH

© 1996 Interplay Corp. All rights reserved. Shattered Steel is a trademark of Interplay Productions. All rights reserved.
Licensed and distributed exclusively by Interplay Productions.

Vor ungefähr vier Jahren brachten Electronic Arts ihr erstes Sherlock Holmes-Adventure heraus. Technisch hat sich seitdem viel getan, und in Sachen Puzzledichte scheint man bei EA nun mehr auf die Gruppe der Gelegenheitsspieler abzielen.

Beim neuen Sherlock Holmes-Fall *Das Geheimnis der tätowierten Rose* hat man sich ganz auf die Vorzüge des traditionellen Adventures besonnen und allein schon optisch den direkten Bezug zum Vorgänger hergestellt. Der markanteste Unterschied: diesmal agieren gefilmte Schauspieler vor stilsicheren, gerenderten SVGA-Hintergründen. Ausgangspunkt des Geschehens ist eine Explosion in einem vornehmen Londoner Club, bei der unter anderen auch Holmes' Bruder Mycroft schwer verletzt wird. Während Scotland Yard als Unglücksursache einen Defekt in der Gasleitung annimmt und den Fall zu den Akten legt, glaubt Sherlock Holmes' treuer Begleiter Watson von Anfang an, daß ein Verbrechen hinter der Katastrophe

Sherlock Holmes: Das Geheimnis der tätowierten Rose *Very British!*



Holmes und Watson statten der verwaisten Wohnung von Mycroft einen Besuch ab, um Hinweise auf das Verbrechen im Diogenes-Club zu finden.

steckt. Er läßt den deprimierten Meisterdetektiv in seinem Domizil zurück und stellt zunächst auf eigene Faust Erkundigungen an - tatsächlich stößt er am Ort des tragischen Vorfalls auf Spuren von Sprengstoff. Dieser Umstand läßt selbstverständlich auch Holmes selbst wieder aus seiner Lethargie erwachen...

Gepflegte Konversation

Der dichten Kriminalstory, in der man abwechselnd sowohl die Rolle von Holmes als auch die von Watson übernimmt, steht eine adäquate optische Umsetzung gegenüber, die den Spieler völlig in das vikto-

rianische Zeitalter eintauchen läßt: alte Originalaufnahmen von Londoner Schauplätzen wechseln sich ab mit gezeichneten Stadtansichten, die nur so überquellern mit authentischen Details. Unterstrichen wird die Atmosphäre von einem dramatischen Midi-Soundtrack und makelloser deutscher Sprachausgabe. Die Handlungen der etwas hölzernen animierten Charaktere steuert man bequem mit den beiden Maustasten. Störend wirken allerdings die langatmigen Dialoge und die vielen belanglosen Objekte, durch die man sich der Lösung nach und nach fast automatisch nähert.

Herbert Aichinger ■



221b Baker Street in London ist wohl eine der legendärsten Adressen der britischen Hauptstadt.



Verdächtig: die Formel für einen neuen Sprengstoff wurde gestohlen.

Statement

Trotz stimmiger Atmosphäre weiß die „tätowierte Rose“ nicht vollends zu überzeugen, und das liegt vornehmlich an den zähen Dialogen und den ungelinkten Animationen. Harte Knabellüsse? Fehlangezeige. Für Conan Doyle-Fans und Gelegenheitsspieler, die beim Adventure-Trip lieber einen gemächlicheren Gang einlegen, ist Sherlock Holmes 2 allerdings ein gefundenes Fressen.



Über den makaberen Umweg durchs Leichenschauhaus kann Sherlock Holmes seinem kranken Bruder im Hospital einen Besuch abstatten.

SPECS & TECS

VGA / Tastatur
SVGA / Maus
DOS/Win 3.1 / Joystick
WIN 95 / SoundBlaster
HD 8 MB / General Midi
CD 529 MB / Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure	
Grafik	73%
Handlung	80%
Handlung	75%
Spielepaß	69%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut

DAMIT SIE NICHT VÖLLIG

VERRÜCKT SPIELEN:

PC ACTION!



<http://www.pcaction.de>

Das Profi-Spielemagazin für den PC-Spieler. Jeden Monat über 50 Seiten GAMES-GUIDES mit Lösungen, Strategien, Tips, Cheats und Hilfen zu allen topaktuellen PC-Spielen.

Außerdem: kompetente Tests aller neuen Spiele-Hits. Das PC Action-Team zeigt Ihnen die Tops und Flops.

Die CD-ROM bietet alles was der Spielerherz begehrt: mit neuen Demos, Updates und Patches bleiben Sie immer auf dem neusten Stand.

Schummelsoftware, Editoren, neue Levels, Maps, Savegames und andere Spielzusätze steigern und verlängern den Spielspaß. In dem großen PC

Action Nachrichten-Forum finden Sie die umfassende Tips & Tricks-Datenbank und können sich mit anderen Spielern oder der Redaktion austauschen.

Heft und CD-ROM - für sagenhafte DM 7,50 jetzt im Zeitschriftenhandel!

COMPU

Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine.

AKTUELLE AUSGABE IM HANDEL ERHÄLTLICH!

Mutation of J. B.

Little Pig Adventure

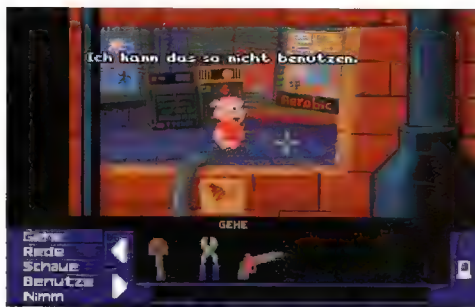
Du mußt ein Schwein sein in dieser Welt: Johnny Burger findet es uncool, daß ihm beim Blick in den Spiegel neuerdings ein Ferkel entgegenblinzelt. Und das ist erst der Anfang eines turbulenten Zeichentrick-Abenteuers aus den Entwicklungslabors des Wiener Labels neo.

Dagegen ist jeder noch so hartnäckige Mitesser eine echte Lapalie: Da das unkonventionelle Erscheinungsbild des Knaben nicht gerade die Chancen auf Karriere und Traumfrau fördert, dürfte das Spielziel niemanden überraschen. Johnny Burger möchte schlichtweg wieder wie ein ganz normaler Junge aus-

sehen. Das Problem: Professor „der war's“ Foogl wurde zwischenzeitlich von Außerirdischen gekidnappt. Dementsprechend knifflig gestaltet sich die nachfolgende Odyssee, die den Hauptdarsteller zu ca. 100 Schauplätzen führt. Vor allem im ersten Spiel-Abschnitt lagert tonnenweise einzusammelndes Material, das sich mit etwas Multiple Choice-Überredungskunst oder einem beherzten Mausclick ins beängstigend anwachsende Inventory übernehmen läßt.

Schweine im Weltraum

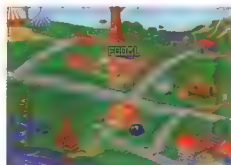
Die Vokabel „Sympathische Grafik“ aus der Presse-Mitteilung übersetzen wir mit „hoffnungslos veraltete VGA-Technik“; Scrolling ist erst gar nicht vorhanden - weder vertikal noch horizontal noch parallax. Die Animation plaudernder Charaktere macht jedem wie-



Sieger im Wettbewerb „Am häufigsten vernommener Satz während der Testphase“: Johnny B. ist ein ziemlich phantasieloses Kerlchen.

derkäuenden Paarhufer Konkurrenz. Die Eignung der eingesetzten Sprecher reicht von optimal (Johnny Burger) bis völlig ungeeignet. Bei allem Genörgel: Die unverbindliche Preisempfehlung von rund 50 Mark erscheint auf den ersten Blick verführerisch. Der Haken: hochklassige Ulk-Adventures mit herrlich altemodischem VGA-Charme (Simon the Sorcerer 1-2, Monkey Island 1-2, Sam & Max, Chewy) sind mittlerweile noch günstiger zu haben und kredenzen schlagfertige Dialoge, intelligente Puzzles und nicht zuletzt professionelle Grafik - also das genaue Gegenteil von Mutation of J. B.

Petra Maureröder ■



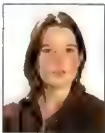
Eine Übersichtskarte ermöglicht im ersten Kapitel die Anwahl aller wichtigen Locations. Dazu gehört auch das Haus von Professor Foogl.



Im Inneren des stühlernen „Megafisch“ macht Johnny Burger eine überraschende Entdeckung.

Statement

„Das geht so nicht!“ - recht hat er, der rosarote Knirps. Bei einem Adventure Jahrgang 1996 erwarten wir u.



a. situationsabhängige Statements und SVGA-Animationen. Noch schwerer nachvollziehbar als so manch allzu konstruiert wirkendes Puzzle: die unerklärlich langen CD-ROM-Ladezeiten. In Zeiten von Baphomets Fluch KANN ein solches Relikt auf dem Niveau der frühen 90er Jahre keine 50 % mehr bekommen.



Hinsichtlich der Steuerung hält sich das Programm an ungeschriebene Lucas-Arts-Standards. Mit fünf Verben klickt man sich durch das Adventure.

SPECS & TECHS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOSWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 50 MB	General Midi
CD 202 MB	Audio

REQUIRED

386 DX-20, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED

486 DX-33, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER

keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure	
Grafik	45%
Sound	70%
Handling	65%
Spielspaß	42%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	neo
Preis	ca. DM 50,-
CD-Advantage	ausreichend

Mischen Sie mit!



Führen Sie Ihr Volk durch 12 vollkommen
neue Kapittel!



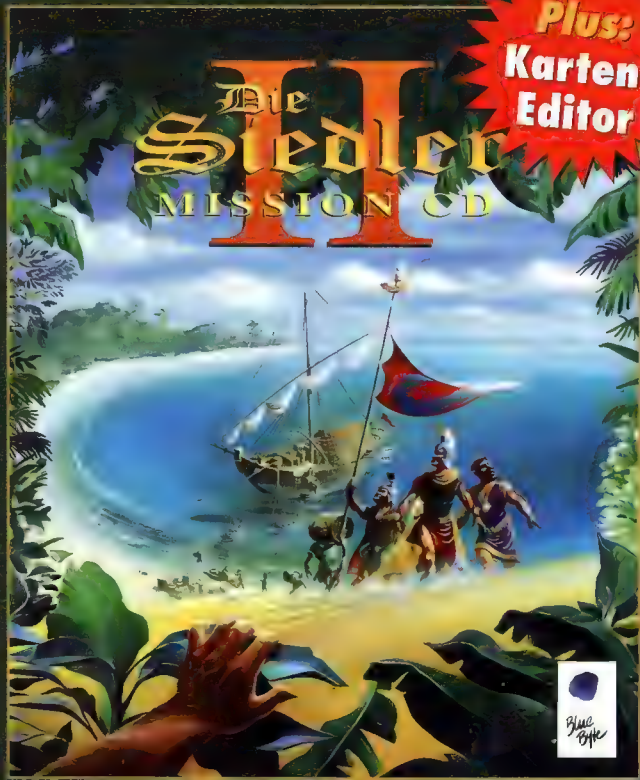
Besiedeln Sie Nordamerika, Südamerika,
Europa, Asien, Afrika, Australien und die
Antarktis!



Erleben Sie neben Lager-, Kampf- und
Waldkundschaften jetzt auch ein komplett
neues Winterszenario!



Gestalten Sie Ihre eigenen Welten mit dem
Karteneditor und tauschen Sie sie unter
Freunden aus!



"Die Siedler II – MISSION CD"

ist die mit Spannung erwartete Zusatz-CD für "Die Siedler II – VENI, VIDI, VICI".

Begeben Sie sich auf die Reise, erforschen und erobern Sie die Kontinente. Quälen Sie sich durch die
Eiswelten von Sibirien und Grönland. Schlagen Sie sich durch den Dschungel von Asien und Südamerika.
Besuchen Sie die Einöden und Wüsten Afrikas oder erschaffen Sie Ihre eigenen Welten mit dem leichten, sich
fast selbsterklärenden, Karten-Editor. (Vollversion von "Die Siedler II-VENI, VIDI, VICI" wird benötigt!)

Release: November 1996 • Format: PC CD-ROM





Orion Burger

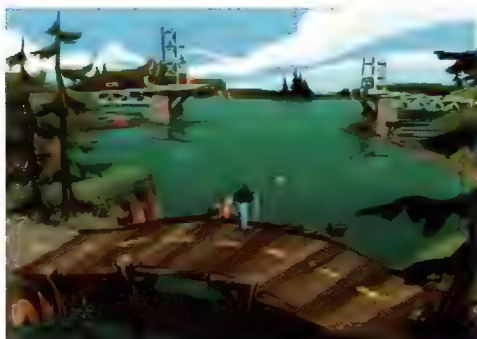
Cartoon Whopper



Bekanntermaßen geht es auf der Welt nicht immer gerecht zu: die Firma Sanctuary Woods hat sich einen Namen mit Spitzenprodukten wie Das Rätsel des Master Lu gemacht, der finanzielle Erfolg blieb jedoch aus. Inzwischen ist das Unternehmen pleite, und so spielt man Orion Burger, das letzte, äußerst humorvolle Adventure der Company, mit einem lachenden und einem weinenden Auge.

Der Siegeszug des bißlos weichen Brötchens mit dem undefinierbaren Hackfleischklumpen, chemisch veredelten Soßen und einer Spur Salat wird sich auch in Zukunft fortsetzen und schließlich das gesamte Universum erfassen. Letzten Endes wird das dazu führen, daß der braune gegrillte Batzen zwischen den beiden Brötchenhälften nicht mehr ausschließlich aus BSE-gefährdetem Rindfleisch besteht - auch auf anderen Planeten sinniert man schließlich, mit welchen Zutaten man die schmackhaftesten Burger kreieren kann. Die Orion Burger Company tut sich bei derartigen kulinarischen Experimenten besonders hervor und würde am liebsten von allen Planeten des Universums sämtliche Lebewesen „absaugen“, um sie anschließend durch den Fleischwolf zu drehen, in handliche Klümpchen zu formen und in den Grill zu schieben. Leider gibt es jedoch ein streng überwachtes Gesetz, nach dem nur solche Wesen zu Hamburger-Füllung verarbeitet werden dürfen, die keine Intelligenz besitzen. Also führen die Hackfleischjäger der Orion Burger Company zähneknirschend mit jedem potentiellen Opfer

fünf gewissenhafte Tests durch, in denen der Proband sein Köpfchen unter Beweis stellen kann. Natürlich gerät über kurz oder lang auch die Erde ins Blickfeld des Fast Food-Konzerns, und der unbedarfte amerikanische Durchschnitts-Teenager Wilbur sieht sich plötzlich von den Aliens dazu auserkoren, durch den Nachweis seiner Schläue die Menschheit vor dem Weg in den intergalaktischen Fleischwolf zu retten.



Return of the Tentacle

„Ein derart witziges und abgefahrenes Cartoon-Adventure hab ich seit LucasArts' Day of the Tentacle nicht mehr gesehen“, wird es vielleicht so manchem schon beim Anblick des Orion Burger-Intros durch den Kopf schießen. In der Tat: beobachtet man die (teilweise tentakelbewehrten!) Aliens dabei, wie sie den armen Wilbur in die Zange nehmen, drängt sich der Vergleich mit einschlägigen Werken von der Skywalker-Ranch geradezu auf. Das fängt an mit der beinahe perfekten Cartoon-Grafik, die einem Zeichentrickfilm alle Ehre machen würde, setzt sich fort in der irrigen Story und gipfelt im raffinierten Design der Puzzles. Darüber hinaus weist der Burger-Alptraum auch noch eine äußerst klare Struktur auf: er gliedert sich quasi kapitelweise in die fünf Intelligenztests, die



dem Spieler nach und nach immer mehr Einzelleistungen abverlangen. Während man also am Anfang bei der „Neuroanalyse“ von übermäßigen Gehirnverrenkungen noch weitgehend verschont wird, geht es spätestens ab dem dritten Test so richtig zur Sache.

Vorgedauerte Freiheit

Auf den ersten Blick scheint der User große Bewegungsfreiheit in der Spielewelt zu haben. Diese wird letzten Endes jedoch eingeschränkt durch recht

Der nette angelnde Junge auf der Brücke verrät gegen ein kleines Geschenk, wofür er seine Heuschrecken bezieht (links). Die Animationen der Zwischensequenzen würden auch einem Trickfilm zur Ehre gereichen (unten).



Für den ersten Intelligenztest begibt sich Wilbur zunächst mal zum Dorf-Friseur. Eitel wie er ist, verlangt er nach dem abgefahrenen blauen Haargelb, das ihm der Friseur jedoch standhaft verweigert. Da ist guter Rat teuer...

Überlebenstraining

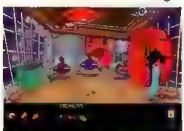
Wilbur muß sich aus einem dreistöckigen Käfig befreien, in dem ihm drei schießwütige Mutanten-Springmäuse ans Leder wollen.



1. Wilbur setzt die Grashüpfer im untersten Stockwerk mit der Laserpistole aus dem Eisblock frei, den er sich kurz vorher aus dem Automaten vor Veras Diner besorgt hat.



2. Indem man im obersten Stockwerk etwas in den Sägespänen wühlt, weckt man die schnarchenden Mäuse. Anschließend flieht man so schnell wie möglich durch das linke Rohr nach unten.



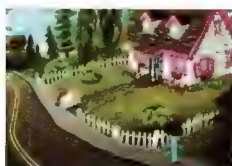
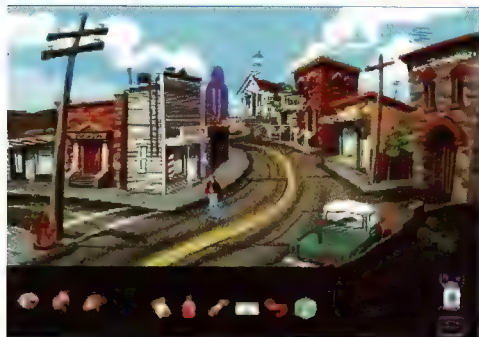
3. Hinter dem Laufrad sucht Wilbur Schutz vor den um sich ballenden Mutanten-Springmäusen. Irritiert durch die Grashüpfer, schießen sie sich nach und nach gegenseitig ab.



4. Übrig bleibt ein knatternder Motor, den man mit etwas Wasser aus dem mittleren Stockwerk abkühlt und anschließend mit einem Strumpfband wieder auf Vordermann bringt.



5. Wilbur streut ein wenig Mausfutter auf den Boden und schiebt den laufenden Motor darüber zum Laufrad hin. Dadurch wird der Türmechanismus aktiviert, und Wilbur kann entkommen.



Auch das Häuschen von Wilburs Großmutter (oben) wird von den Aliens in Beschlag genommen.

lineare Lösungswege, die dem Spieler beim Aufsuchen der verschiedenen Locations zum einen eine bestimmte Reihenfolge abverlangen und zum anderen ein Timing nötig machen, dessen Logik nur die Entwickler des Games kennen. So besteht in der „Schnitzeljagd“ des dritten Intelligenz-



Ohne Besitzurkunde sollte Wilbur lieber nicht zu der idyllischen Insel übersetzen. Dort wird ihm sonst nämlich ein explosiver Empfang bereitet.

tests eine Teilaufgabe darin, eine Insel zu erwerben. Wer den Kaufvertrag in der Tasche hat, ist jedoch längst noch nicht am Ziel: bevor man den ursprünglichen Besitzer durch Vorzeigen des Dokuments von dem Eiland vertreiben kann, muß man erst einen mit super-saugfähigen Windeln beladenen Lastwagen in den See stürzen lassen. Ist dies nicht geschehen, würdigt der Inselbewohner die Urkunde keines Blickes und reckt einem statt

dessen die doppelläufige Mündung seines Gewehrs ins Gesicht. Nicht gerade sehr logisch, oder? Will man die Sache mit dem Lastwagen im nachhinein erledigen, hat man höchstwahrscheinlich ebenfalls Pech: er taucht nämlich nur zu bestimmten Zeiten auf dem Screen auf. Konse-

Timing muß stimmen. Beim Destillieren ist Eile geboten, sonst fliegt einem die komplette Schnapsbrennerei um die Ohren.

Glänzende Verpackung

Das ganze Spektakel bietet sich im knallbunten SVGA-Comic-Outfit mit stellenweise etwas ungelungenen Animationen dar. Fast schon Seltenheitswert im Genre hat inzwischen das traditionelle, stets präsente Adventure-Interface am unteren Bildschirmrand. Dort finden sich die Befehls-Icons (Ansehen, Nehmen, Benutzen), das Inventory, das Feature zum Verwalten der Spielstände und der „Teleporter“ zum Neustart eines Puzzles. Dialoge werden im Multiple Choice-Verfahren abgewickelt und Gegenstände per Point & Click-Interface mit der Maus manipuliert.

Hervorragend gelungen ist die deutsche Lokalisierung des Programms: zwar wurden nicht alle Screen-Texte übersetzt, die Sprachausgabe jedoch bewegt sich durchwegs auf hohem Simon the Sorcerer-Niveau - immer wird hier der richtige Ton getroffen, und die Sprecher verstanden es, die einzelnen Figuren wirklich brillant zu charakterisieren.

Herbert Aichinger ■

Statement

Ironie des Schicksals: ausgerechnet ich, ein beinahe schon militanter Hamburger-Verächter, wurde dazu ausersehen, mich spielerisch mit einer intergalaktischen Whopper-Invasion zu befassen. Und was das erstaunlichste an der Sache ist: es hat mir einen Morasspaß gemacht! Wenn man von einigen logischen „Blindgängern“ absieht, die einen beim Puzzelknacken des öfteren auf der Stelle treten lassen, ist Orion Burger fast das perfekte Programm: es sprüht nur so vor Witz, und in grafischer Hinsicht wird ein Ideen-Feuerwerk abgebrannt, das im Genre so schnell nicht seinesgleichen findet. Wer sich also auch nach dem Genuß von mehreren Cheeseburgern oder Fisch-Macs noch fit genug fühlt, um ausgiebig „um die Ecke“ zu denken, der sollte sich diese spritzige Ode auf seinen Lieblingsfraß auf keinen Fall entgehen lassen.



SPECS & TECS

VGA / Tastatur
SVGA / Maus
DO3WIN 3.1 / Joystick
WIN 95 / SoundBlaster
HD 4 MB / General Midi
CD 590 MB / Audio

REQUIRED
486er, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure	
Grafik	80%
Handlung	85%
Handlung	80%
Spielspaß	81%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sanctuary Woods
Preis	ca. DM 120,-
CD-Vorteile	sehr gut

SIND SIE DER SPITZEN PILOT.
FÜR DEN ES SICH ZU
STERBEN LOHNT?



PC CD ROM



GAMETEK

Othello

Stein im Brett

Der US-Spielegigant Hasbro setzt mit den beiden neuen Brettspielumsetzungen Othello und Yahtzee (Test in dieser Ausgabe) seine jüngst begonnene Serie fort. Genau wie die Vorläufer Monopoly und Trivial Pursuit richtet sich Othello vor allem an die erklärten Liebhaber des Brettspiel-Vorbildes.

Kennen Sie Othello? Es geht natürlich nicht um den Othello von Shakespeare, sondern um das alte japanische Brettspiel, das hierzulande auch unter dem Namen Reversi bekannt ist. Wer bereits das Vergnügen hatte, wird sich über die Umsetzung in ein PC-Spiel vielleicht wundern - denn das Reglement ist derart simpel, daß bereits Fünffährige problemlos damit zurechtkommen. Aller-

dings gilt auch hier die Regel: „A minute to learn, a lifetime to master“. Ein echter Othello-Meister muß zahlreiche Züge vorausdenken können, was sich als noch komplizierter erweist als im Schach, da die Spielsteine hier ständig ihre Farbe wechseln. Hasbros PC-Umsetzung versucht, sowohl dem Anfänger als auch dem Profi-Spieler entgegenzukommen: Neben einem geschichtlichen Abriß über die Wurzeln Othellos wurde ein Multimedia-Tutorial mit den wichtigsten Taktiken beigegeben. Gespielt werden kann wahlweise alleine gegen einen von zwei vorgefertigten Kontrahenten bzw. mit einem menschlichen Gegner am selben PC.

Kein Multimedia-Spektakel

Für den Single-Player-Modus wurden zwei Schauspieler engagiert, die in der Rolle von Albert Einstein und Leonardo da Vinci gegen den Spieler antreten und die Partien mit



Eine Othello-Partie gegen Leonardo da Vinci gefällig? Wie man sieht, kann der Meister durchaus damit leben, wenn er ein Spiel verliert.

gelegentlichen Kommentaren versehen. Wer auf die gefilmten historischen Persönlichkeiten mit ihren Gesten und Bemerkungen verzichten möchte, kann alternativ auf drei verschiedene „normale“ Spielbretter zurückgreifen, die sich lediglich im Spielbrett-Design unterscheiden. Wer Probleme mit den Augen hat, sollte dies ohnehin tun, da die Spielbretter in den beiden Multimedia-Varianten so klein sind, daß eine gute Spielübersicht kaum möglich ist. Von der absoluten Anfängerstufe bis zum Vollprofi stehen sieben verschiedene Schwierigkeitsgrade zur Auswahl - wobei der Computer in der höchsten Stufe quasi

unschlagbar gut spielt. Im Gegensatz zu Monopoly (der zuletzt veröffentlichten Brettspiel-Umsetzung von Hasbro) wurde diesmal nicht mit Multimedia-Einlagen übertrieben - lediglich ein leises Klicken der Spielsteine begleitet das Spielgeschehen und hält auch den Spielfluß nicht weiter auf. Die aus manchen Schachprogrammen bekannten Features wurden ebenfalls nicht vergessen: Zugrücknahme, Online-Ratgeber und einige Statistikfunktionen stehen dem ambitionierteren Othello-Spieler (falls es den in unseren Breiten überhaupt gibt) hilfreich zur Seite.

Thomas Borovskis ■



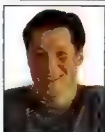
Die einfache Variante von Othello präsentiert sich ziemlich schmucklos.



Nachteil: beim Spiel gegen Einstein erkennt man das Spielbrett kaum.

Statement

Eine eindeutige Prozentzahl an Othello zu vergeben ist nicht einfach. Im Grunde ist das Spielprinzip sogar noch simpler als Windows-Solitaire oder Tetris. Obwohl technisch noch lange nicht alles ausgeschöpft wurde, gefällt mir diese Umsetzung bedeutend besser als etwa das unsägliche Trivial Pursuit. Wer Othello bzw. Reversi gerne spielt, hat an dieser CD bestimmt seine Freude. Der typische C&C-Spieler sollte dagegen seine Finger davon lassen.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/Win 3.1	Joystick
Win 95	SoundBlaster
HD	1 MB General Midi
CD	350 MB Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 75, 8 MB RAM,
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2 Spieler an einem PC

RANKING

Denkspiel	
Grafik	45%
Sound	35%
Handling	65%
Spielspaß	52%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Hasbro
Preis	ca. DM 49,-
CD-Vorteil	gut



Kann kaum über die Theke gucken, schimpft sich aber zweitgrößter Liebhaber der Welt: Casanundra hat aus gutem Grund immer eine Leiter dabei.



Always look on the bright side of death: Das Quartett befindet sich mitten in einer Chorprobe und stimmt einen Gassenhauer nach dem anderen an.

Discworld 2: Vermutlich vermißt...?!

Im Angesicht des Todes

Die Sterblichkeitsrate in der Scheibenwelt hat deutlich nachgelassen. Grund: „Tod“, der zuständige Sachbearbeiter mit der Lizenz zum Töten, hat sich ein paar Tage unbezahlten Urlaub gegönnt, was die Hauptstadt Ankh-Morpork in ein noch größeres Chaos als üblich stürzt. Und wer ist in der Fantasy-Saga Discworld seit Jahr und Tag prädestiniert für ausweglose Situationen? Rincewind! Im zweiten Discworld-Abenteuer von Psynosis trifft der chronisch untalentierte Jungmagier der Unsichtbaren Universität auf solch bizarre Gestalten wie crocketspielende Großmeister der Zauberei oder Casanundra, den zweitgrößten Liebhaber weit und breit.

So überraschend es klingen mag, aber auch dieses Discworld-Adventure basiert ebenso wie der erste Teil (erschienen 1995) auf den gleichnamigen Romanen von Terry Pratchett - einem englischen Fantasy-Autoren, der von seinen Fans in aller Welt fast schon vergöttert wird. Dennoch soll es Gerüchten zufolge Leute geben, die noch nie einen Discworld-Roman gelesen haben.

Sie gehören dazu? Macht nichts. Das Handbuch klärt mit einer kurzen, amüsant geschriebenen Abhandlung über die Scheibenwelt und ihre wichtigsten Bewohner auf. Unter anderem erfahren Sie, daß Rincewind stets von einer voluminösen Truhe aus Birnbaumholz begleitet wird, die sich auf Hunderten kurzer Beinchen fortbewegt und einen ziemlich beeindruckenden Namen trägt: Tru-

he. Dieses Basis-Wissen reicht bereits vollkommen aus, um sich in Ankh-Morpork zurechtzufinden, denn alle anderen relevanten Kreaturen (und ihre individuellen Macken) werden Sie noch früh genug kennenlernen. Um die Story überschaubarer zu machen, hat sich Psynosis für eine Aufteilung in drei Kapitel mit jeweils in sich abgeschlossenen Missionen entschieden. Im ersten Teil wird Rincewind beispielsweise von seinen Vorgesetzten beauftragt, die Zutaten für den Ritus von Ashk-Ente (eine Art Beschwörungsformel für den Tod) zu beschaffen. Die nötigen Ingredienzien mögen andernorts in jedem besseren Haushalt zu finden sein; in

der Scheibenwelt braucht auch ein erfahrener Adventure-Profi einige Stunden, um drei gleich lange Holzstangen, eine Handvoll Glitzer, vier Kubikzentimeter Mäuseblut, tropfende Kerzen und ein Fläschchen üblen Geruchs aufzutreiben.

Spiel mit dem Tod

Auf einen Außenstehenden wirken die Puzzles möglicherweise ähnlich absurd und unlogisch wie bei Day of the Tentacle. Wer die Gespräche andächtig verfolgt, manches Gesagte oder Gedachte wortwörtlich nimmt, den Bildschirm genauestens nach Ausgängen (sind manchmal verflucht gut versteckt) ab-



Mit etwas Geschick lachst man dem Händler ein gebrauchtes Kamel ab.



Dub-di-du: Das Milchmädchen übt schon mal für die Filmkarriere.



Mit einem Klick auf „Truhe“ öffnet sich das verschiebbare Inventory, in dem die abenteuerlichsten Utensilien aufbewahrt werden.

sucht und die Gegenstände im Inventar geschickt kombiniert, wird den meist recht komplexen Gedankengang der Spieldesigner rekonstruieren können. Einen Sinn für manchmal recht makabren Humor sollten Sie ebenfalls mitbringen. Von Monty Pythons „Leben des Brian“ über Marilyn Monroe und Uri Geller bis hin zu „Hitchhiker's Guide to the Galaxy“ reicht die beachtliche Liste der Parodien, die in Texten und Grafiken eingebaut wurden. Die Pratchett-typische Verknüpfung von Fantasy-Materie mit den Tücken der Neuzeit ist ein Leckerbissen für jeden, der auch bei einem Space Quest, Simon the Sorcerer oder Monkey Island ins Schwärmen gerät.

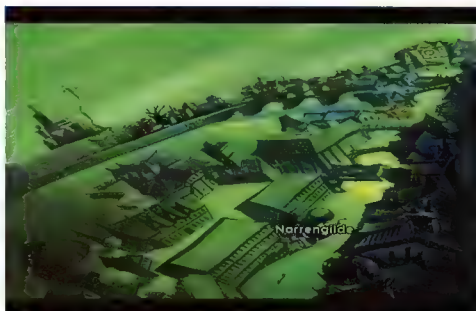
Statement

Discworld 2 macht die Entscheidung „Hm, mit welchem der vielen hochkarätigen Adventures verbringe ich meine Winter-Abende?“ nicht einfacher. Auffällig: Von allen Neuerscheinungen der letzten Monate erinnert es am stärksten an die kultige Monkey Island-Serie. Psychognosis und Terry Pratchett stellen mit düfligen Trolen und kauzigen Magiern genau das an, was LucasArts und Ron Gilbert mit Grog-bechernden Piraten und korpolenten Voodoo-Priesterinnen vorgemacht haben - und das ist in beiden Fällen für eine Menge Locher gut. Hier ist's der Gebrauchtschiff-Makler, dort der Second-Hand-Kamel-Markt. Doch lohnt sich die Investition wirklich? Kommt drauf an. Auf Dauer fühlt man sich etwas penetriert von all den Anspielungen und dem übertriebenen Sich-selbst-auf-die-Schippe-nehmen. Wenn Sie minutenlange Debatten à la Baphomets Fluch durchhalten, ohne der Versuchung des Durchklickens zu erliegen, dann heißt es für Sie: Willkommen in der Zielgruppe! Ausgezeichnete Grafik, pointenbewahrende Übersetzung, hochwertige Synchronisation, originelle Soundtracks, phasenweise Referenzklasse-Puzzles - da können sich viele Adventures eine Scheibe davon abschneiden.



Den kenn' ich doch...

Daß der Witz des Originals weitestgehend erhalten blieb, liegt vorrangig an Übersetzer Andreas Brandhorst, der sich auch um die deutsche Fassung der Discworld-Bücher kümmert. Ganz allgemein wurde für die lokalisierte Version ein nicht unbedeutender Aufwand betrieben - und das merkt man dem Spiel auch an. Wenn Ihnen die Stimme von Rincewind (alias Arne Elsholtz) bekannt vorkommt, haben Sie mit großer Wahrscheinlichkeit schon mal einen Film mit Eric Idle, Tom Hanks oder Bill Murray gesehen. Mit bildschirmfüllender SVGA-Grafik in 256 Farben und Figuren-Sprites von gigan-



Die Stadtkarte dient zur gezielten Anwahl jeder Location in Ankh-Morpork, darunter die berühmte „Unsichtbare Universität“ (links oben).



Auch Frau Kuchen, die etwas konfuse Wahrsagerin, wird mittels der Discworld-typischen Dialog-Iconleiste interviewt.

tischen Ausmaßen erfüllt Discworld 2 auch die Anforderungen auf technischer Seite, wengleich Sie auf Parallax-Scrolling und absolut sauberes Scaling verzichten müssen. Kurze Aussetzer, wenn sehr große Objekte quer durch's Bild katalpuliert werden, bleiben die Ausnahme. Die Steuerung entspricht der des Vorgängers: Tru-

he trottet anhänglich wie eh und je neben Rincewind her und transportiert für ihn alle mitgenommenen Güter. Bei Dialogen öffnet sich eine Iconleiste, in der Symbole für Begrüßung, Frage, Sarkasmus, Humor (Selbstgespräch) und einen Abschiedsgruß aufgelistet sind.

Petra Maueröder ■

SPECS & TECHS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
100%WIN 3.11	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 1 MB	General Midi
CD 853 MB	Audio

REQUIRED

486DX-33, 8 MB RAM, (Win 95: 16 MB RAM), DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED

Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER

keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure	
Grafik	85%
Handlung	80%
Spielspaß	83%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Psychognosis
Prels	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

Science Fiction-Fans dürfen die Werke des Autoren-Teams Arthur C. Clarke und Gentry Lee hinlänglich bekannt sein. Mit der tatkräftigen Unterstützung dieser beiden Literatur-Koryphäen hat Sierra nun eine PC-Umsetzung der erfolgreichen Bucherserie Rama realisiert.

Ein unbekanntes, zylinderförmiges Flugobjekt dringt in unser Sonnensystem ein und bewegt sich auf die Erde zu - der endgültige Beweis, daß auch jenseits unseres Planeten intelligente Lebewesen existieren. Die Erdenbewohner nennen das Raumschiff Rama, und eine Gruppe von ausgewählten Spezialisten wird mit der Erforschung des Giganten beauftragt. Als Astronaut nehmen Sie an der Expedition teil und versuchen, Daten über Herkunft und Aufbau von Rama zu gewinnen. 4.000 km² gilt es zu inspizieren, und dabei stößt man an allen Ecken und Enden auf seltsame technische Vorrichtungen, Müll-Walker, mechanische Hundertfüßler, deren Funktion zunächst rätselhaft bleibt. Wie in anderen Adventures macht man sich also auch hier daran, Clues und Gegenstände zu sammeln, die letz-

Rama: Rendezvous im Weltraum

Kultroman



Arthur C. Clarke, der legendäre Schöpfer von 2001 und Rama, macht im Spiel persönlich seine Aufwartung.

ten Endes Licht in das Dunkel des geheimnisvollen UFO-Kolosses bringen.

Gigantomanie

Rendezvous im Weltraum ist ein Windows-Adventure von epischen Ausmaßen, mit dessen Lösung man zweifellos für längere Zeit beschäftigt sein wird. Landschaft und Machart der Rätsel erinnern stellenweise - wieder einmal - an das im Grafik-Adventure-Sektor beinahe allgegenwärtige Myst. Diesmal sind die Szenarien jedoch bevölkert, und zwar von den animierten ramanischen Aliens und von den Mitgliedern des Forschungsteams, die im Blue Box-

Verfahren gefilmt und in die generierte Computer-Welt einkopiert wurden. Technisch hinterläßt Rama - abgesehen von den gelegentlich etwas ruckelnden Kamerafahrten - einen hervorragenden Eindruck, der sich auch auf das unkompliziert zu handhabende Point & Klick-Interface erstreckt. Die drei Rama-CDs umfassen dabei nicht nur das eigentliche Spiel, sondern auch eine Fülle an zusätzlichem Informationsmaterial. Wie es sich für eine Literatur-Umsetzung gehört, kommt an dieser Stelle auch Arthur C. Clarke selbst zu Wort, der sich für dieses Spielprojekt anscheinend wirklich mit Leib und Seele engagiert hat.

Herbert Aichinger ■



Mit dem futuristisch aussehenden Cable-Car bewegt man sich auf dem riesigen Terrain von Ort zu Ort.



Kommt man diesen Müll-Walkern zu nahe, nimmt man ein blutiges Ende.

Statement

Spielerisch wird mit Rama kein Neuland betreten. Die gelungene Aufmachung und die persönliche Mitarbeit der Science Fiction-Legende Arthur C. Clarke sorgen jedoch trotzdem dafür, daß sich dieses Produkt deutlich von durchschnittlichen Grafik-Adventures abhebt. Wer die Romane kennt, sollte sich auch das „Spiel zum Buch“ ansehen.



Zuweilen trifft man auf Rama andere Mitglieder der Forschertruppe, die einem bereitwillig ihre Entdeckungen mitteilen.

SPECS & TECS

VGA/ Tastatur
SVGA/ Maus
DOS/ WIN 3.1/ Joystick
WIN 95/ SoundBlaster
HD 45 MB/ General Midi
CD 1700 MB/ Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM,
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure	
Grafik	85%
Handlung	70%
Handlung	87%
Spielspaß	77%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut



Führende Spieler empfehlen:

WAR WIND, das Echtzeit-Strategie-Spiel von Mindscape. Läßt alle bisher dagewesenen Helden wie Hänsel und Gretel im Märchenwald herumirren. Vier einzigartige, nichtmenschliche Rassen kämpfen in einer Welt der Gewalt und Unterdrückung. Einer Welt, wo die Starken die Schwachen fressen. Und nur die Stärksten überleben.

Führe die Schwächsten gegen die Übermacht, wenn Du Mut und strategisches Geschick beweisen willst. Schlage Dich mit wenigen verstreuten Kämpfern durch. Rüste sie aus. Bilde sie aus. Dränge den Feind zurück. Plündere Dich von Stadt zu Stadt. Steigere Dich von Schlacht zu Schlacht. Kämpfe, wenn Du den Feind zermürben willst. Wenn es sein muß, rede mit ihm. Täusche ihn. Tu alles, um weiterzukommen, denn es gibt kein Zurück. Du mußt es schaffen. Es liegt an Dir, ob wieder Freiheit anstelle von Unterdrückung tritt.

WAR WIND
Win '95 CD-ROM

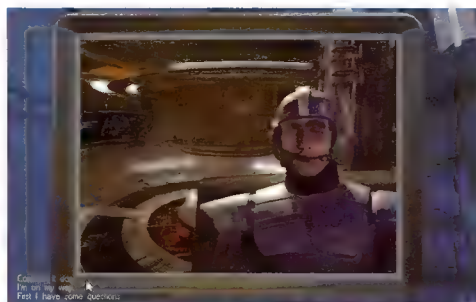
Website:
www.ssonline.com



MINDSCAPE®



Ein „riesiges Spiel“: hier sehen Sie die überdimensionale Weltraumkarte. Verschiedene Rotations- und Drehoptionen dienen der Übersichtlichkeit.



Star Control 3 lebt - wie seine beiden Vorgänger - von der Story und von der Kommunikation mit den verschiedenen Rassen.

Star Control, einer der wenigen echten Spieleklassiker, erscheint nun in seiner dritten Reinkarnation. In Zusammenarbeit mit Legend Entertainment möchte Accolade mit Star Control 3 an den Erfolg der Vorgänger anknüpfen.

Star Control 3

Krieg der Welten

Nach der Zerstörung der bösen Ur-Quan-Hierarchie hätte eigentlich ein galaxieweiter Frieden und Wiederaufbau beginnen sollen. Durch einen Riß im Zeit-Raumkontinuum erhaschen Sie jedoch einen Blick in die Zukunft und erleben, wie eine gigantische Explosion alle Rassen und Lebensformen mit einem Schlag ausradiiert. Gerade als Sie die Suche nach der Ursache dieser kommenden Katastrophe beginnen wollen, verlieren alle Rassen die Fähigkeit, durch den

Hyperraum zu reisen, eine Technologie, die auf die geheimnisvollen Precursor, eine mythische Rasse mit hochentwickelten mentalen Fähigkeiten, zurückgeht. Nur ein Schiff, Ihr selbstkonstruierter Precursor-Kreuzer, besitzt diese Fähigkeit noch. Zusammen mit den anderen Mitgliedern der League of Sentient Races müssen Sie versuchen, Hyperspaceflüge wiederherzustellen und den Riß im Zeit-Raumkontinuum zu schließen. Eile ist geboten: Während Sie noch ahnungslos

im Weltraum umherflitzen und nach Hinweisen suchen, brechen komplette Sternensysteme ohne ersichtlichen Grund zusammen. Als ob das noch nicht genug wäre, legt sich nun auch noch ein anderer Verband - die Hegemony Crux - mit der League of Sentient Races an.

Unification

Ihre wichtigste Aufgabe besteht zunächst darin, alle Rassen der League of Sentient Races wieder zu finden und deren Kooperation sicherzustellen. Schon bald finden Sie heraus, daß nicht alle Rassen loyal sind. Andere wiederum verfügen über fundiertes Wissen, das sie gerne mit Ihnen teilen. Im nächsten Schritt müssen Sie Kolonien bauen, die genug Rohstoffe, Mineralien, Nahrungsmittel und Schiffe produzieren, um das Überleben aller Mitglieder der Liga zu sichern. Auf Ihren Reisen durch die Galaxie werden

Sie früher oder später auch Planeten entdecken, auf denen Precursor-Artefakte vergraben sind und die Hinweise auf die verlorenen Technologien enthalten. Langsam aber sicher fügen sich die Teile zu einem Ganzen zusammen, und eine neue Rasse, gegen die die Ur-Quan sich wie Chorknaben ausnehmen, scheint für die Zerstörung und Sabotage verantwortlich zu sein.

Star Control 3 hat sich gegenüber den beiden Vorgängern sowohl in grafischer als auch spielerischer Hinsicht in allen Belangen verbessert. Es ist nach wie vor ein komplexes Produkt mit einer relativ steilen Lernkurve. Diplomatie, solide Taktiken und jede Menge Geduld sind erforderlich, um dieses Spiel zu meistern. Weltraumschlachten finden nun auf einer dreidimensionalen Ebene statt. Die Grafiken sind zwar wesentlich besser, allerdings entpuppt sich diese Ansicht schnell als zu un-

Statement

Guter Nachfolger für einen wahren Klassiker. Zwar handelt es sich bei Star Control nicht um ein perfektes Spiel; insbesondere die Schwächen in dem neu entwickelten Schlachtensystem, zu Beginn der Story und im Design der Aliens fallen gleich ins Auge, dennoch entpuppt sich das Spiel bei genauerem Hinsehen als lohnenswerte Investition. Einsteiger sollten sich auf eine steile Lernkurve einstellen, Veteranen werden sich hingegen gleich wie zuhause fühlen. Hyper Melee, der schnelle, actionorientierte Flottenkrieg, steht sowohl im Einzel- als auch im Multiplayer-Modus zur Verfügung. Star Control 3 ist mehr als eine Summe seiner Teile und hinterläßt einen überdurchschnittlich guten Gesamteindruck.



bersichtlich. Glücklicherweise kann man jederzeit zwischen der 3D-Perspektive und der traditionellen Vogelperspektive wechseln. Als Kontrollgerät eignet sich ein 4-Button-Gamepad (wie das Gravis Pad) am besten, alternativ empfiehlt sich die Benutzung der Tastatur. Die 30 Raumschiffe, die dem Spieler zur Verfügung stehen, besitzen spezifische Stärken und Schwächen. Ein guter Kapitän muß daher lernen, die Stärken eines Schiffes optimal einzusetzen und gleichzeitig dessen Schwächen zu minimieren. Da-

zu ist es notwendig, die feindlichen Schiffe genau zu kennen und selbst ein Schiff zu wählen, mit dem er die Schwächen des Gegners ausnutzen kann.

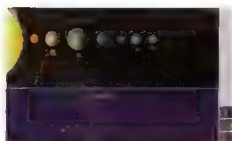
Außerirdische Puppen

Star Control 3 ist ein guter Nachfolger für diese erfolgreiche Serie. Obwohl die Erfinder von Star Control, Paul Reiche und Fred Ford, an diesem Sequel nicht beteiligt waren, gab man sich alle Mühe, die Integrität dieses Universums zu gewährleisten, und versucht, die in Star Control 2 hinterlassenen losen Enden so gut wie möglich zusammenzuknüpfen. Die Ereignisse zu Beginn des Spiels sind ein wenig an den Haaren herbeigezogen, doch die Story wird mit zunehmender Spielzeit immer besser und zieht den Spieler schließlich in ihren Bann. Das Versprechen einer nicht-linearen Handlung wurde nur teilweise gehalten, da bestimmte Schlüsselereignisse immer zur gleichen Zeit stattfinden, egal welchem Pfad man folgt. Die außerirdischen Rassen wirken etwas unglaublich, vielleicht hätte man statt Puppen doch besser auf klassische Computeranimation zurückgreifen sollen. Die Verwaltung der Kolonien ist einfach konzipiert und verläuft prinzipiell nach dem bewährten Schema ab.

Markus Krichel



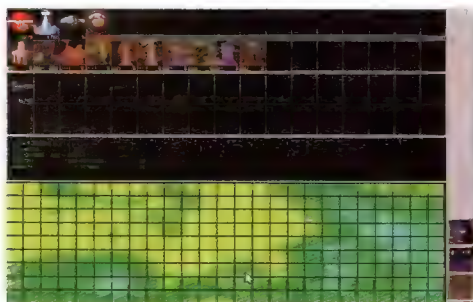
In diese Schlacht sind ausnahmsweise mehr als zwei Schiffe verwickelt.



In einem Sonnensystem befinden sich mehrere Planeten.



Der Weltraumkampf erinnert ein wenig an den Klassiker Asteroids.



Hier sehen Sie die Oberfläche eines Planeten. Die verschiedenen Farben deuten an, welche Gegend für welche Rasse bewohnbar ist.

Die Raumschiffe

Hier sehen Sie eine Auswahl von acht der insgesamt 30 Raumschiffe, die Sie in Star Control fliegen können.



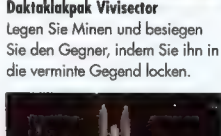
Utwig Juggler

Der Schutzschild dieses langsame Schiffs absorbiert Treffer und nutzt diese Energie zum Aufladen.



Herald Eradicator

Die Aussage „dieses Schiff ist unsichtbar“ ist eine glatte Lüge. Der Computer sieht Sie trotzdem.



Daktoklakpak Vivisektor

Legen Sie Minen und besiegen Sie den Gegner, indem Sie ihn in die verminten Gegenden locken.



Chmmr Avatar

Mit dem Tractor Beam können Sie Schiffe in die Nähe eines Planeten ziehen und dort zerschellen lassen.



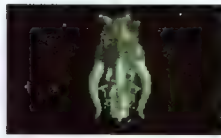
K'tang Crippler

Klein und wendig: dieses Raumschiff kann gegenrischen Geschossen leicht ausweichen.



Human Cruiser

Sehr populär, aber leider zu schwach: die Laser dienen eher zur Verteidigung als zur Offensive.



Owa Voyager

Der Raketenstreuer deckt eine große Fläche ab, und der Inhibitor kann gegenrische Systeme lahmlegen.



Pkunk Fury

Der Liebling der Götter: fast zerstörte Furys werden manchmal von den Göttern restauriert.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOSSWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	5 MB / General Midi
CD	600 MB / Audio

REQUIRED

486DX2/66, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM,
Quad-Speed-CD-ROM

MULTIPLAYER

Modem und Netzwerk

RANKING

Action-Adventure

Grafik	79%
Sound	80%
Handling	72%
Spielspaß	78%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Accolade
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	befriedigend

3DO Games: Decathlon

Jump & Run

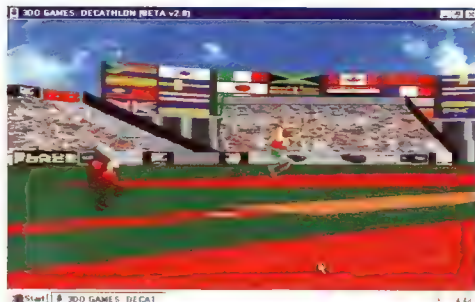
Man mag es nicht für möglich halten, aber wir haben tatsächlich noch ein drittes Sportspiel zum Thema „So schön war die Olympiade in Atlanta“ aufgestöbert. Tragisch: Genauso wie die beiden Konkurrenten hat 3DO mit Decathlon prompt den Zeitpunkt verpaßt, als sich die Nation in einem olympischen Freudentaumel befand.

Decathlon ist der englische Fachbegriff für Zehnkampf und bezeichnet demnach jene Sportart, mit der man Namen wie Jürgen Hingsen, Daley Thompson, Weltrekordler Dan O'Brien und Frank Busemann (diesjähriger Silbermedaillen-Gewinner) verbindet. So

unerträglich die Spannung bei einem solchen Wettbewerb sein kann, so dröge wird das Ganze, wenn man daraus ein Computerspiel macht. Denn letztendlich läuft es auch diesmal wieder darauf hinaus, daß der Spieler wie ein Wahnsinniger abwechselnd auf zwei Keyboard-/Joypad-Tasten einhämmern muß, um seinen Sportler (der in diesem Fall gerendert wurde) auf Trab zu bringen. Wann immer eine Absprungmarke oder ein weg-zuschleuderndes Sportgerät ins Spiel kommt, müssen Sie rechtzeitig an die dritte Taste denken - wenn sich da mal niemand überfordert fühlt...

Schlicht & ergreifend

Unterteilt man das Spiel in Lauf-, Werf- und Hüpf-Sportarten, verbleiben letzten Endes drei geringfügig unterschiedli-



Beim Weitsprung müssen Sie möglichst genau die Absprungmarke treffen, nachdem Sie zuvor mit zwei Tasten den Anlauf koordiniert haben.

che Abläufe - einer anspruchsvoller als der andere. Ob Sie einen Diskus, eine Eisenkugel oder einen Speer werfen, spielt letztendlich keine Rolle. Und so oberwiegend es auch klingen mag: Selbst das gnadenlos durchgefallene Olympic Games von U.S. Gold hat durch Bogenschießen, Fechten und Gewichtheben noch mehr Potential als das 3DO-Programm. Bis zu acht Spieler (für die ersten fünf Teilnehmer brauchen Sie nur eine einzige Original-CD-ROM) können via Netzwerk jeweils ein Eingabegerät ihrer Wahl zugrunderichten - bei Laufdisziplinen sogar gleichzeitig.

Petra Maueröder ■



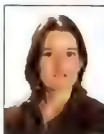
Exaktes Timing ist beim Speer-Werfen gefragt: durch das Gedrückthalten einer Taste beeinflussen Sie den Abwurf-Winkel.



Da freut sich der Hammerwerfer: Mit etwas Übung erzielt man weltrekordverdächtige Welten.

Statement

Auch für die Sportsfreunde bei 3DO galt das olympische Credo: Dabei sein ist alles. Ich war zwar dabei, aber war das schon alles? Wer bereit ist, gutes Geld für desolate VGA-Render-Grafik und ein Nichts an Abwechslung auszugeben, kauft sich zusätzlich zu Olympic Games und Zehnkampf am besten auch noch Decathlon. Wir meinen: Investieren Sie Ihr Ersparnis lieber in ein „richtiges“ Sportspiel.



Hürdenlaufen ist eine der wenigen Disziplinen, die Sie im Netzwerk gleichzeitig mit willigen Mitstreitern angehen können.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOOSWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 1 MB	General Midi
CD 164 MB	Audio

REQUIRED
486 DX2/66, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM,
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Netzwerk (max. 8 Spieler)

RANKING

Sportspiel	
Grafik	40%
Sound	45%
Handling	60%
Spielepaß	29%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	3DO-Studios
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

TOP PC-CD-SPIELE IM SCHNELLVERSAND



ANGEBOT DES MONATS
49,-

PCCD-ROM

AH-SAD LONGBOW FP KOREA (MITTE NOV.)	49,-
ALIEN THUNDER (NOV.)	79,-
ASSASSIN 2.0 (NOV.)	79,-
ASSASSIN 2.0 (NOV.)	39,-
ATF NATO FIGHTERS (MITTE NOV.)	79,-
BAPHOMET'S FLUCH	59,-
BEELAM	79,-
BLEISS 2 (NOV.)	54,-
BUNDESLIGA MANAGER '87	69,-
CIVILIZATION 2	74,-
COMBAT 2.0	79,-
COMMAND & CONQ. TIBERUMKONFL.	74,-
COMMAND & CONQ. ALISNAHMEZUST.	27,-
COMMAND & CONQ. WIN 95 SVGA (NOV.)	84,-
COMMAND & CONQ. 2 ALARMST. ROT (NOV.)	84,-
CREATURES	69,-
CRUSADER NO REGRET	64,-
DAGGERFALL KOMPL. DT. (DEZ.)	69,-

DAVIS CUP TENNIS	69,-
DAYTONA USA (NOV.)	74,-
DEADLOCK	79,-
DESCENT 2	69,-
DIABLO (ANF. NOV.)	79,-
DIE HARD TRILOGY (MITTE DEZ.)	74,-
DISCWORLD 2 (NOV.)	74,-
DOMINION (MITTE NOV.)	74,-
DOWN IN THE DUMPS (NOV.)	74,-
DUNGEON KEEPER (MITTE DEZ.)	74,-
F-1 GRAND PRIX 2	79,-
F-22 LIGHTNING 2	74,-
FABLE	74,-
FANTASY GENERAL	74,-
RIFA SOCCER 97 (MITTE NOV.)	79,-
FORMEL 1 - PSYGNOSIS (NOV.)	54,-
GENE WARS	74,-
HARDLINE	59,-
HEXEN WIN 95	64,-
HIND	69,-
HUGO 4 KOMPL. DT.	84,-
LANDS OF LORE 2 (NOV.)	84,-
LARRY 7 (NOV.)	79,-
LIGHTHOUSE	74,-
LINKS LS KOMPL. DT.	89,-
LOST VIKINGS 2 (DEZ.)	69,-
MAD TV 2	79,-
MADDEN NFL 97	64,-
MDK (NOV.)	79,-
MEDCHWARRIOR 2 MERCENARIES KOMPL.	84,-
DT.	84,-
NASCAR RACING 2 (NOV.)	79,-
NBA LIVE 97 (MITTE DEZ.)	79,-
NHL 97	74,-
NHILIST	74,-
PANDORA AKTE (NOV.)	74,-
PANZER DRAGON (NOV.)	69,-
PGA TOUR 96 WIN 95	79,-

AUSTRIA BESTELHOTLINE: 0049/85 17 37 77
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Bundesliga 97



BUNDESLIGA MANAGER '97
69,-

RAIDERS IN THE CANNON (MITTE NOV.)	79,-
RALLY RACING 97	79,-
RAGE (NOV.)	84,-
ROAD RASH WIN 95	59,-
SAFE CRACKER	79,-
SCHLEICHFAHRT	74,-
SCHWARZES AUG 3	39,-
SCORCHED PLANET	69,-
SCORCHER (NOV.)	79,-
SHATTERED STEEL	69,-
SHATTERED STEEL	69,-
SIEDLER 2	59,-
SIM CITY 2000 NET (NOV.)	84,-
SONIC CD	54,-
STAR CONTROL 3 (NOV.)	79,-
SUPER EUROFIGHTER 2000 WIN 95	89,-



COMMAND & CONQUER 2
84,-

SYNDICATE WARS	79,-
TOMB RAIDER (NOV.)	69,-
TOONSTRUCK (NOV.)	74,-
ULS MAXI FIGHTERS 97 (MITTE DEZ.)	69,-
VIKING THE STRATEGY D. ULT. COMB.	69,-
WARCRAFT 2	69,-
WING COMMANDER IV	49,-
ZORK NEMESIS KOMPL. DT.	84,-

Theo
KRANZ
VERSAND

Täglich Neuheiten
Ab 1. Dez. zusätzliche
Weihnachtsbestell-Hotline
Tel. 0180/5211844

Juliuspromenade 11 u. 68 97070 Würzburg
Telefon 0931/ 57 16 01 oder 57 16 06

Besuchen Sie auch
unser Ladengeschäft in 94032 Passau
Bühnenhofstr. 2d / Donaupassage

VERBODEN DIE VERKÄUFLESENDE ZUSAMMENSETZUNG DER THEO KRANZ VERBODEN DIE VERKÄUFLESENDE ZUSAMMENSETZUNG DER THEO KRANZ VERBODEN DIE VERKÄUFLESENDE ZUSAMMENSETZUNG DER THEO KRANZ

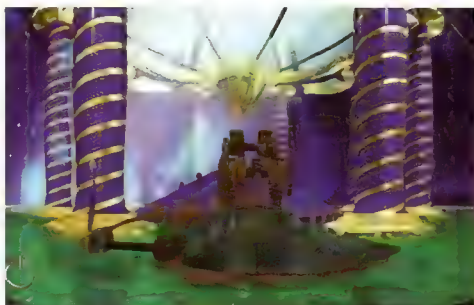
HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH...

Bislang ist der Cyberspace eigentlich nichts konkret Greifbares. Sicherlich können die meisten mit dem Begriff Internet etwas anfangen, aber was passieren würde, wenn sich in den Datennetzen der Welt virtuelle Lebensformen tummeln, ist auch heute noch unvorstellbar....

Net:Zone spielt diesen Gedankengang durch und bietet ein paar wenig realistische, aber dennoch beklemmende Einsichten: künstliche Lebensformen im Cyberspace „kidnappen“ Zel Winters, einen Mitarbeiter des Net-Konzerns Cycorp, und bemächtigen sich seiner Gedanken. Winters' Sohn, in dessen Rolle Sie im Spiel schlüpfen, setzt nun alles daran, seinen Vater wieder aufzu-spüren und wagt sich hierzu auch in die Welt des Cyberspace hervor. Bei seinen Explorationen steht ihm ein „Personal Digital Assistant“ zur Verfügung, mit dessen Hilfe er u. a. E-Mails empfangen und die nähere Umgebung genauer untersuchen kann. Die abenteuerlichsten surrealistischen Landschaften und allerlei seltsame Vorrichtungen

Net:Zone

Kidnapped



Erstaunlich, daß auch im Cyberspace noch Räume mit Bourbonen-Lilien ausgeschmückt werden. Man soll sich ja wohlfühlen...

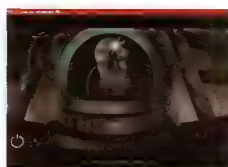
lernt der junge Mann auf seiner Reise kennen und fühlt sich dabei insgeheim immer wieder an seine Vergangenheit als Computerspieler erinnert: Myst und Buried in Time boten ihm auf dem Monitor bereits ein ähnliches Ambiente.

Dali im Cyberspace

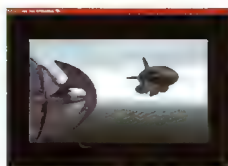
Net:Zone ist wie die beiden letztgenannten Programme ein typisches Point & Click-Grafik-Adventure, wurde aber gegenüber den Vorbildern um ein interessantes Feature ergänzt: drückt man die rechte Maustaste und bewegt dabei das Eingabegerät, hat man ein stufenlosen 360°-Rundum-

Blick statt der altbekannten Diashow aus unbewegten SVGA-Ansichten des Spielerrains. Ob dies allerdings ausreicht, um dem Spiel einen „eigenen“ Touch zu verleihen, ist fraglich, denn die restlichen Zutaten erscheinen reichlich konventionell: die Rätsel, bei denen man zunächst Hints sammelt, um damit die Zugangscodes für die verschiedenen Bereiche des Cyberspace zu knacken, und die Begegnungen mit den animierten virtuellen Kidnappern rufen ebenso wenig das große Aha-Erlebnis hervor, wie der esoterisch dahindudelnde Soundtrack.

Herbert Aichinger ■



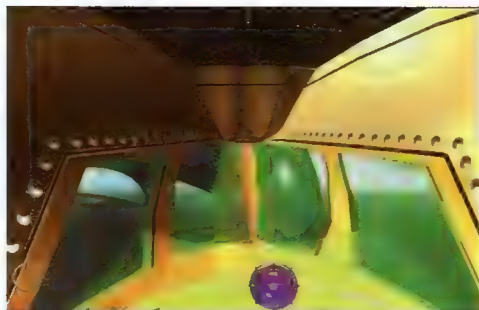
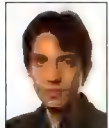
Der Boss der virtuellen Kidnapper will den Spieler mit kniffligen Puzzles auf die Probe stellen.



Immer wieder wird das Geschehen mit Cut-Scenes im Interlaced-Modus aufgelockert.

Statement

Die große Offenbarung unter den Grafik-Adventures ist Net:Zone sicherlich nicht und wird es damit ziemlich schwer haben, sich gegen die Unzahl von ähnlich gestrickten Mitbewerbern durchzusetzen. Wer es jedoch liebt, sich an phantasievollen Grafiken zu erfreuen und keinen Wert auf geballte Action legt, der könnte Net:Zone dennoch mögen.



Zwischen den einzelnen Netzones pendelt man mit abwechslungsreich gestalteten Shuttles hin und her. Eine futuristische Art der Fortbewegung.

SPECS & TECHS	
VGA/ Tastatur	
SVGA/ Maus	
OS/ WIN 3.1	Joystick
WIN 95/ SoundBlaster	
HD 17 MB/ General Midi	
CD 335 MB/ Audio	
REQUIRED	
486DX2/66, 8 MB RAM,	DoubleSpeed-CD-ROM
RECOMMENDED	
Pentium, 16 MB RAM,	QuadSpeed-CD-ROM
MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

RANKING	
Grafik-Adventure	
Grafik	75%
Handlung	71%
Handling	76%
Spielspaß	
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Gametek
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

MHC

Hard und Software
Versand

CPU's und PS2 Slimm's
zu Top Tagespreisen!!!!

PCI Grafikkarten

Cirrus Logic	1MB DRAM	79,95
Elsa Winner 1000	2MB DRAM	149,95
Elsa Victory 3D	2MB EDO	309,95
Martox Mystique	2MB SGRAM	349,95
Matrox Millenium	4MB WRAM	499,95
Soundkarten		
DB-Asound, Midi Game, Win95		69,95
Soundblaster 16 PnP, Midi, Game		139,95
Soundblaster 32 PnP, Midi, Game		249,95
Terratec Maestro 32 SE		379,95
Aktivboxen		
40 Watt, Regler, Netzteil		39,95
80 Watt, Regler, Netzteil		59,95
380 Watt, Regler, Netzteil		99,95

Gesamtpreislste schnell benötigt ?

- per Email anfordern !

MHCComputer@t-online.de

Wir antworten Ihnen Email Adresse gesendet.

Computer Discount

BTX: MHC#

Michael Hackstein Ladenlokal: Koblenzer Str. 54a 57483 Wenden - Gerlingen
Tel.: 02762 979200 Mo - Fr: 10.00 - 19.00 Uhr
Fax: 02762 979202 Samstags: 9.30 - 14.00 Uhr

Leider können wir Ihnen nur einen kleinen Auszug aus unserem großen Sortiment zeigen. Rufen Sie uns an und lassen Sie sich beraten. Wir führen nicht nur fast alles an Hardware zum günstigen Preis, sondern haben auch Zeit für Sie.

486er Upgrade

Motherboard bis 133 MHz, 256KB Cache,
PCI-ISA, Controller, E-IDE, Fijo, 4xPS2,
Mit CPU AMD DX4-133 5x86

Mit Aktivkühler für CPU

Mit 8MB 60ns PS2 Ram **319.-**

Pentium Upgrade

Motherboard Pentium bis 200 MHz,
256KB P.Burst Cache, Intel VX Chip,
PCI-ISA, E-IDE, Fijo, 4xPS2

Mit Aktivkühler, Mit 16MB 60ns Ram

Mit CPU AMD K5 75MHz **519,95**

Mit CPU AMD K5 100MHz **569,95**

Mit CPU Intel Pentium 133 **779,95**

Mit CPU Intel Pentium 150 **939,95**

Mit CPU Intel Pentium 166 **1129,95**

Versandkosten Post:

Hardware: 14,90 + 3.- NN

Software: 9,90 + 3.- NN

UPS möglich, zusätzlich 2.-

Alien Triology DV 77,95

Bließfuß 2 DV 57,95

C&C 2 Alarmstufe Rot DV 89,95

Daytona USA DA 69,95

Der Planer 2 DV 68,95

Descent 2 DA 79,95

Descent 2 Mission Builder 34,95

Destruction Derby DA 24,95

Discworld DV 24,95

Diablo Win95 DV 79,95

Fifa Soccer 96 DV 53,95

Lands of Lore 2 DV 79,95

Puppen Perlen u. Pistol. DV 69,95

Wipe Out DA 24,95

3D Lemmings DA 24,95

11th Hour DV 24,95

Wing Commander 4 DV 69,95

Versand nur per NN, bei Stammkunden nach Vereinbarung. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30.- Kostenpauschale. Angebote freibleibend. Nur solange Vorrat reicht.

PC CD ROM

soul hunt



DIE PARTY KANN
LOSGEHEN...

ZUM WIEDERGEBURTSTAG

GAMETEK



Surface Tension

Virenverseucht

Gametek stellt mit Surface Tension ein Programm vor, dessen Wurzeln bei Rebel Assault liegen. Man erweiterte die Features des Lucas-Klassikers um ein paar zusätzliche Optionen, und so bietet Surface Tension ein bißchen mehr, aber auch viel weniger als das große Vorbild.

Eine tödliche Seuche, deren Viren sich rasant auf der ganzen Erde ausbreiten, bedroht die Menschheit. Es gibt nur ein einziges Medikament, das dem großen Sterben ein Ende bereiten könnte: Glomavin. Das Problem besteht nun darin, daß dieser Impfstoff nur auf einem entfernten Planeten unseres Sonnensystems gewonnen werden kann und außer-

dem allein von dem geldgierigen Konzern LYNX vertrieben wird. Der will sein wertvolles Produkt jedoch nicht selbstlos für humane Zwecke zur Verfügung stellen. Die Hoffnungen der Menschheit ruhen nun auf Professor Ralwin, der eine Vorrichtung zur Teleportation des Impfstoffs entdeckt hat. Ihre Aufgabe als Elite-Pilot ist es nun, die im ganzen Sonnensystem verstreuten Teleporter zu aktivieren.

Statement

Beinahe alles, was Surface Tension vorgibt zu bieten, hat man irgendwo anders schon mal erheblich besser gesehen. Das fängt an mit der dilettantischen Lokalisierung, setzt sich in den miserablen FMV-Sequenzen und dem mehr als biedersten Allerwelts-Soundtrack fort und stört am meisten bei der altbackenen Ingame-Grafik. Dieses mittelprächtige Spiel macht schlichtweg keinen Spaß!



Verpatzte Chance

Nach dem haarsträubend schlechten Intro scheint ein Wunschtraum vieler Rebel Assault-Fans in Erfüllung zu gehen: man kann sich endlich mal frei mit seinem Raumgleiter über echtzeit-gereiderte Landschaften bewegen. Leider ist die Terraindarstellung jedoch derart grob, daß sie selbst die mittler-



Bevor man in seinen Raumgleiter steigt, kann man sich anhand der Karte mit dem Terrain vertraut machen.

weile veraltete Grafik von Rebel Assault 1 noch unterbietet. Von Realismus kann beim Flugfeeling ebenfalls nicht die Rede sein - so macht es im Programm keinen Unterschied, ob man sich mit seinem Jet ins Wasser stürzt oder damit gegen einen Felsen knallt. Eher unfreiwillig realistisch erscheint dagegen, daß Videobotschaften, die man im Cockpit empfängt, oft gänzlich im Getöse des Schlachtenlärms untergehen. Auch die einfache Steuerung und die Möglichkeit, einen fernsteuerbaren Spähwagen auf der Planetenoberfläche abzusetzen, können das Programm nicht mehr retten.

Herbert Aichinger ■



Der Flug durch den Canyon in einer FMV-Sequenz weckt verschwommene Erinnerungen an das Qualitäts-Spiel Rebel Assault.



Bei den Explosionen hagelt es nur so grobe Pixel - kein Genuß für verwöhnte Spieleraugen!



Im Trainings-Simulator lernt man, mit der ohnehin leicht gängigen Steuerung des Jets umzugehen.

SPECS & TECS

VGA / Tastatur
SVGA / Maus
OS/WIN 3.1 / Joystick
WIN 95 / SoundBlaster
HD 14 MB / General Midi
CD 306 MB / Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Action	
Grafik	48%
Sound	52%
Handling	71%
Spielepaß	39%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Gametek
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Knooper Weg 136a
24105 Kiel
Tel 0431-578180
Nur Ladenverkauf, kein Versand !!

Rauher Berg 1, 24217 Schönberg, Fax -41779
Mo-Frei: 10 - 18 und Sa: 10 - 13 Uhr
Aktualitäten über BTX: COMSOFT#

CDROM - Spiele

5 Skills of the Telecast	ADY	DV 79,90
Absolute Pinball	DA	59,90
Adams Family Pinball	SIM	DA 68,90
AH 640 Longbow	ADY	DV 79,90
AH-64: Flashpoint Korea ZUS	DV	44,90
Airbus 2 (WIN 95) SIM	DV	72,90
Aladin (WIN95) J&R	DA	56,90
Alain Triologie	DA	79,90
Alone in the Dark Trilogy	SAM	DV 69,90
American Dream	ADY	DV 79,90
Armored Fleet 2	ACT/STR	DV 79,90
A.T.F. US SIM	DV	79,90
A.T.F. Data Nuts Fighters	ZUS	35,90
Arknah Tear	ADY	DV 69,90
B-iles STR	MV	64,90
Capcoms Fluch	DV	69,90
Battle Cruiser 3000 AD	DA	63,90
Bleif 2	ADY	61,90
Bleif 2 & Hags	ADY	DA 79,90
BOONING! SIM	DV	44,90
Bundesliga Manager	Hattrick 3	DV 66,90
Bundesliga Manager 97	DV 74,90	
Cavealed ADV	DV	67,90
Civilization 2 SIM	DV	79,90
Civil War America	STR	DV 69,90
Civil War General	STR	DV 89,90
Colony Wars STR	DV	69,90
Command & Conquer	SVGA/V95	DV 88,90
Command&Conquer Mission CD	DV	29,90
Crusader	ACT	64,90
Crusader RGL	ADY	DA 79,90
Dark Seed II	ADY	DA 89,90
Das schwarze Auge 3	DV	39,90
Der Planer 2 SIM	DV	76,90
Der Produzent	SIM	DV 79,90
Destruction Derby 2 SIM	DV	79,90
Diablo SIM	DA 74,90	
Die gr. Schlacht in den Ardennen	DV	72,90
Die Schlacht um Gettysburg	DV	72,90
Die gr. Schlacht um Waterloo	DV	72,90
Die Schlacht um Shiloh	DV	72,90
Die Hirt Trilogy	ACT	DV 75,90
Die Siedler 2, Die Konner	DV	69,90
Discworld 1 ADV	DV	82,90
Down in the Dumps	ADY	DV 74,90
Dungeon Keeper	ROL/STR	DV 79,90
Elisabeth I. ADV	DV	68,90
F22 Lightning 2	SIM EA 79,90	

DV 89,90	Prof. Tim's verrückte Werkstatt	DV 61,90
DV 79,90	Project Paradise ADV *	DV 69,90
DV 79,90	Puppen, Perlen und Pizolen *	DV 69,90
DV 79,90	Quest for Glory Completion *	DV 69,90
DV 79,90	Return to Jacobs Star SIM *	DA 54,90
DV 79,90	Raido STR *	DV 69,90
DA 72,90	Road Rash SPO	DV 59,90
DV 79,90	Santa Fe The Elk Moon Murder	DV 62,90
DV 72,90	Scheichfat SIM *	DV 69,90
DV 79,90	Seggi Rally SIM	DA 76,90
DV 68,90	Shel Shock SIM	DV 59,90
EV 79,90	Silent Hunter SIM	DA 69,90
DV 69,90	Silent Thunder ACT	DV 79,90
DV 59,90	Sonic PC J&R	DV 53,90
DV 64,90	Star Trek - Generations ADV	DV 95,90
DV 64,90	Star Trek Klingon INFO/ADY	EV 69,90
DV 64,90	Star Trek - Next Generation	DA 75,90
DA 66,90	Star Trek: Voyager Set	DA 61,90
DA 66,90	Star Trek: Warrior Set	DA 61,90
DV 79,90	ST.O.R.M. ACT	DA 69,90
DV 79,90	Syndicate Wars ACT/STR	dt. Version 69,90
DV 79,90	Symgint ADV/ROL	DV 72,90
DV 79,90	T-MEK SIM	DA 76,90
DV 79,90	Tempest 2000 ACT	DV 79,90
DA 71,90	The Darkening ACT *	DV 62,90
DV 79,90	The Dig ADV	DV 76,90
DA 79,90	Theme Hospital SIM *	DV 75,90
DV 79,90	The Fighter Int. Mission SIM	DV 74,90
DV 79,90	Time Commando ACT/STR	DV 74,90
DV 79,90	Tomb Raider ADV	DV 79,90
DV 79,90	Toonstruck ADV	DV 76,90
DV 79,90	Viking Conquest ADV	DV 69,90
DV 55,90	Virus Fighter ACT	DA 76,90
DV 79,90	Warcraft 1 Exclusive Edition	STR
DV 79,90	Warhawk STR	DV 59,90
DV 79,90	White Lines Grand Prix I.	DV 59,90
DV 79,90	Winning Grand Prix Super Karts	DV 79,90
DV 79,90	Worms Bunde Int. Mission ACT	DV 69,90
DV 79,90	Zork's Nemesis (WIN95) ADV	DA 84,90
DV 79,90	Z. STR	DV 79,90
DV 61,90	Magpack 6	DA 79,90
DV 61,90	Riddle of Master Lu, Panzer General 2	DV 79,90
DV 61,90	Legend of Kyandia 3, Death Gate, Steel Panthers, Magic Karts, Action Soccer usw.	Level-CD's ab 14,90
DV 79,90	Commander Composion Level to C&C 2	24,90
DV 79,90	Super Speed need for Speed, WC 1 & 2	50,90
DV 89,90	Level CD für ID's neues Action Game	19,90
DV 68,90	Weitere Programme, Lösungsbücher und Neuheiten auf Anfrage	

Sonderangebote

Alone in the Dark	DV	29,90
Armored Fleet	DV	32,90
Balforce Classic	DV	28,90
Bundesliga Manager Professional	DV	19,90
Civilisation	DV	29,90
Dune 2	DV	29,90
Das schwarze Auge 1+2 Bunde	DV	42,90
Der Reader	DV	19,90
Die Siedler	SIM	DV 29,90
Der Partikel	DV	34,90
Dune 2	STR	DV 29,90
Elite	DV	29,90
Fade to Black	DV	27,90
F.I.R.D. Grand Prix	DV	24,90
FIFA Soccer	DV	29,90
Goblins 1-3	DV	29,90
Hansa	DV	34,90
Indy Car Racing 2	DV	34,90
Jagged Alliance	DV	33,90
Kings Quest 7	DV	35,90
Legend of Kyandia 3	DV	25,90
Leunings Bünde Fußball	DV	29,90
Little Big Adventure	DV	29,90
Lost Eden	DV	29,90
Master of Magic	DV	24,90
Phar: Carpet Plus	DV	24,90
Phy: Rhyth. Complete W of T	DA	20,90
Myst	ADY	DV 27,90
Panzer General 2	DV	29,90
Prizes Gold	DV	24,90
Pridal WIN95	DV	27,90
Race Connection	DV	18,90
Police Quest IV ADV	DV	12,90
Raided Tycoon Deluxe	DV	24,90
Shanghai Great Moments	DV	21,90
Shivers	DV	49,90
Simon, the Sorcerer 1 & 2	DV	29,90
Steel Panther	DV	37,90
Stoneship	DV	29,90
Teasmith	DV	29,90
Tile	DV	22,90
Theme Park	DV	29,90
Top Gun	DV	29,90
Transport Tycoon	DV	24,90
U.S. Navy Fighter	DV	29,90
Villages	DV	28,90
Winning Commander 2	3-3 je	29,90
X-Wing enhanced	DV	39,90

Lösungsbücher

11th Hour	14,90
7th Gen	14,90
Albin	14,90
Albin - Odyssey	14,90
Alens	14,90
Alone in the Dark 1-3	14,90
Beneath a Steel Sky	14,90
Bermuda Syndrome	14,90
Blind - Int. Diskette	14,90
Clay - East von FS	14,90
Chronomaster	14,90
Command & Conquer Mission	14,90
Conqueror	14,90
Cruiser - No Remora	14,90
Daggerfall - In Planning	14,90
Das schwarze Auge 1-2 je	14,90
Death Gate	14,90
Der Drucker	14,90
Discworld	14,90
Dungeon Master 1oder2 je	14,90
Eye of the Beholder 1-3	14,90
Fade to Black	14,90
Frankenstein	14,90
Full Throttle, Vollgas	14,90
Gothic Knight 1oder 2 je	14,90
Gene Machines	14,90
Goblins 1 - 3 Sammelb.	14,90
Höllenhell-Saga	14,90
Icarus 1-2, Sammelband	14,90
Indiana Jones 3 & 4	14,90
Ishtar 1-3 Sammelband	14,90
Jagged Alliance	14,90
King's Quest 1-4 & 6-7 je	14,90
Knight of Xenar	14,90
Land of Lutes I	14,90
Legend of Kyandia 1-3	14,90
Little Big Adventure	14,90
Neu	14,90

Lucas Arts Classic oder Top Adv

Manas Mission 1-2	14,90
Might & Magic 3-4 o 5 je	14,90
Monkey Island 1 & 2	14,90
Myst Lost Eden Abnoscop	14,90
Phantasmagoria	14,90
Poke Quest 1-4	14,90
Police Quest SVAT	14,90
Ravenloft 1 oder 2 je	14,90
Rebel Assault 1-2/Presser	14,90
Riddle of Master Lu	14,90
Sam & Max	14,90
Simon de Sorcerer 1-2 je	14,90
Space Quest 6	14,90
Star Trek 1-5	14,90
Star Trek: Next Generat.	14,90
Star Trek 1-2	14,90
Stoneship	14,90
System Shock	14,90
Talisman	14,90
Terra Nova	14,90
The Dig	14,90
The Roper	14,90
Time Commando	14,90
Time Gate & Knights Ch.	14,90
Torin's Passage	14,90
Touche - 50 Musketeers	14,90
Urban Runner	14,90
Ultima 2-6 Sammelband	14,90
Ultima 7 Teil 1&2/Forge	14,90
Ultima 8-Pagan	14,90
Ultima Underworld 1-2 je	14,90
Warcraft 2 oder Mission je	14,90
Warhammer	14,90
WingCommander 3 o 4 je	14,90
Wizardry 6 und 7	14,90
Woodenfoot and the Schin.	14,90
Zak McKracken	14,90
Neu	14,90

Neue Superbunde:

Bundel: Jagged Alliance, Kaiser Deluxe & Ascendancy

Bundel 2: Fight Unlimited, Aegis

Guardian of the Fleet & Air Hawk

Hammerpreis: jeweils 49,90 DM

Alle Tite, zum Anschluß von mehreren

Joysticks zu einem Joystickbus. Für Action- & Sportspiele mit 2 Joysticks

oder schalten Sie ganz einfach zwischen mehreren Joysticks um. Beibehalten

39,00 DM

Ladenverkauf

Unser Angebot können Sie auch direkt in folgenden Läden kaufen. Die Ladenpreise können von den Versandpreisen abweichen

Händler-Anfragen erwünscht

Computer Börse	AST - Multimedia	Mobile Service	CSM - Computer
Berliner Str. 214	Große Paaschberg 17	Ostmarkstr. 5	Bahnhofstr. 1
45114 Essen	25524 Izehohe	46117 Oberhausen	71711 Steinhilf
Tel:0201-751135	Tel:04821-600177	Tel:0208-811009	Tel:07144-821588

Zeichenerklärung

DV=Deutsche, DA=Deutsche, EV=Englische, MA=Multilinguale, AN=Die Künste in den Programmen, ACT=Action, ADV=Adventure, GES=Geschichte, J&R=Jump & Run, ROL=Rollenspiel, SAM=Sammlung, SIM=Simulation, STR=Strategie, SPO=Sport, ATK=Atta, TWIN kompatibel, Bei Anzeigenschluß

noch nicht lieferbar

Versandbedingungen

Wir liefern per Nachnahme oder Vorkasse UPS/Post. Auslands

sendungen nur gegen Vorkasse (Eurocheck) 20,00 DM

Versandkosten, Versandkosten: UPS-N 20,00, Post-N 10,00

+ Nachnahmegebühr, Vorkasse 8,00 DM, Sicherungsverpackung

1,50DM/ab 250,00 DM Bestellwert - Versandkostenfrei. Preise

gültig unter Vorbehalt. Versandbedingungen vorbehalten



Deutschland: Samstag 19.30 Uhr

Computer-Spiele im Cartoon-Stil scheinen zur Zeit Hochkonjunktur zu haben. Auch bei BMG gedenkt man, auf dieser Welle mitzuschwimmen und schickt einen verdreckten Großstadtkater ins Rennen, der mit seinen losen Redensarten wohl vor allem die erwachsenen Comic-Fans ansprechen soll.

In einer typisch amerikanischen Großstadt treibt sich Klawd herum, eine Mischung aus dem Toons-Kater Silvester und dem Kult-Anarchisten Fritz. Ahnungslos läßt er sich von der Falschgeld-Mafia als Kurier mißbrauchen. Als der Deal auffliegt, wechselt Klawd das Lager. Der Polizist Firo, ein bulliger Orang-Utan, nimmt sich des Katers an und nimmt ihn mit auf seine Feldzüge gegen das organisierte Verbrechen. Gemeinsam durchstreifen die beiden ihr Revier und schlagen sich an den verschiedensten Schauplätzen mit um sich ballenden oder granatenwerfenden Mafiosi herum. Dabei geht es ihnen allerdings nicht so sehr darum, die Übeltäter vor den Kadi zu bringen und sie so ihrer gerechten

Firo & Klawd

Schmuddelcomic



Die Jagd nach den Gangstern der Falschgeld-Mafia führt den Polizisten Firo und Klawd in die heruntergekommensten Hinterhöfe New Yorks.

Strafe zuzuführen, nein, Firo & Klawd haben sich die komplette Vernichtung des Gegners auf die Fahnen geschrieben.

Spiel-Verbrechen

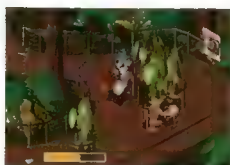
Sicher hätte die Comic-Story von Firo & Klawd für ein witziges Computerspiel eine Menge hergegeben, der real existierenden Umsetzung fehlt es jedoch an allen Ecken und Enden. Allein schon die altentümliche isometrische VGA-Grafik mit ihrer beschränkten Farbpalette lehrt dem technisch inzwischen doch recht verwöhnten Spieler das Grausen. Die Steuerung setzt dem aber noch mühelos eins oben drauf: auf

einem schnellen Rechner wetzen die beiden Protagonisten mit einer derart aberwitzigen Geschwindigkeit über den Screen, daß man fast Angst hat, sie würden jeden Moment aus dem Bildschirm hinausschlittern. Und auf die Cursor-tasten-Kommandos reagieren sie meist mit völlig überzogenen Richtungswechseln, die nicht selten mehrere Anläufe nötig machen, bis man die beiden Kerle wunschgemäß positioniert hat. Das undurchdachte Leveldesign sorgt ferner dafür, daß man zumindest einen der beiden Mafia-Jäger des öfteren auf dem Bildschirm aus den Augen verliert.

Herbert Aichinger



Über mangelnde Vielfalt bei den Szenarien kann man nicht klagen - wenn sie nur besser aussähen!



Der Weg durch den Tierpark erweist sich als echtes Geduldsspiel.

Statement

Dauernd „cool drauf“ zu sein und trotzdem perfekte Arbeit abzuliefern scheint sich gegenseitig auszuschließen. So können auch die lockeren Sprüche von Firo und Klawd nicht über die miserable Machart dieses Spiels hinwegtäuschen. Das meiste bietet hier noch die Musik, die natürlich auch unheimlich „cool“ rüberkommt. Fazit: von Firo & Klawd kann man nur abraten.



Die einzelnen Levels werden durch animierte Cut-Scenes miteinander verbunden, was allerdings den Reiz des Spiels auch nicht sonderlich hebt.

SPECS & TECHS

VGA / Tastatur
SVGA / Maus
DOS/WIN 3.11 Joystick
WIN 95 / SoundBlaster
HD 2 MB / General Midi
CD 269 MB / Audio

REQUIRED

486DX2/66, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED

Pentium 90, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER

2 Spieler an einem PC

RANKING

Action	
Grafik	27%
Handlung	45%
Handling	19%
Spielepaß	21%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	BMG
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

PC-CD Rom

3 Skalls	DV 74,99	Destruction Derby 2	DV*74,99
AD & 2 Blood & Magic	DV*64,99	Die Fugger 2	DV 79,99
Adams Family Pinball	DA*74,99	Die Hard Trilogy	DV*74,99
Aetherline	DV*79,99	Die Höllewelt Saga	DV 24,99
AH-64D Longbow	DV 79,99	Die Siedler 2	DV 69,99
Airbus 2 / Win95	DV*79,99	Die Siedler 2 Scenario CD	DV*79,99
Alien Trilogy	DV*79,99	F1 Manager 96	DV*79,99
American Civil War	DV 69,99	Dungeon Master 2	DV 39,99
American Dream	DV*79,99	Earth Siege 2 / Win95	DV 79,99
Amien Empires	DV 79,99	Earthworm Jim 1+2	DV 64,99
BackPacker	DV 59,99	EF 2000 Special Edition	DV*89,99
Baphomet's Fluch	DV 74,99	EF 2000 Tactcom	DV*44,99
Baseball 96	DV*64,99	Elisabeth 1	DV 64,99
Batman Forever Colin op	DA*64,99	F1 Manager 96	DV 69,99
Battleground-Gettysburg	DV*69,99	F1 Racing	DV*74,99
Bedlam	*74,99	Fantasy General	DV 64,99
Bleifzu!	DV*59,99	Fast Attack	DV 64,99
Bobbie Bobbie	DA 59,99	FIFA 97 (Win 95)	DV *
Bundesliga Manager 97	DV*74,99	FIFA Soccer 96	DV 54,99
Christoph Columbus	DV 24,99	Fire & Klad	DV*74,99
Civil War General	DV*79,99	Flight Unlimited	DV 39,99
Civilization	DV 29,99	Formula One Grand Prix 2	DV 79,99
Civilization 2	DV 29,99	FPS - Football 96	EV 69,99
CivNet	DV 54,99	Frank T. Big Hit Baseball	*84,99
Clayfight 2	*74,99	Gabriel Knight 2	DV 64,99
Cleaning House	DV 69,99	Games & Guide	DV 29,99
Colony Wars 2492	DV 74,99	Game Wars	DV 79,99
Command & Conquer	DV 89,99	Haze	DV 54,99
Command Aces o t Deep	DV 79,99	Hattrix Wins / Win95	DV*74,99
Complete Onside Soccer	DV 79,99	Heroes of Might & Magic	DV 74,99
Conquest o t New World	DV 79,99	Hi Octane	DV 39,99
Cruiser - No Regret	DV 64,99	Hind	DV*74,99
Cyberpseud / Win95	DV 64,99	Hugo 4	DV*64,99
Cyberstorm / Win 95	DV 84,99	Kick Off 3 European Chall	DV 49,99
Das Hexagon Kartell	DV*69,99	Kingdoms of Germany	DV 69,99
Das Schwarze Auge 3	DV*39,99	Kings Quest 7	DV 39,99
Der Druidenzykel	DV 59,99	Knight's of Xentar	DV 39,99
Der Planer 2	DV 69,99	Kyandia 2 / Hand of Fate	DV 34,99
Der Produzent	DV 74,99	Kyandia 2 / Malcolm Rev.	DV 29,99
Der Roderer	DV 24,99	Lands of Lore 2	DV*89,99
Destruction Derby 2	DV*74,99	Larry	DA*64,99
		Lighthouse	DA 79,99
		Lode Runner - Network	DV 79,99



Burger Mouse	39,99
Navigator Joystick	69,99
Screenbeat 25 - 25W	69,99
Screenbeat 4 - 10W	29,99
Screenbeat Pro 50 - 50W	84,99
Speedmouse 1	19,99
Speedmouse Mini - Blau	29,99
Sprint Pad	29,99
Swift Pad	29,99
Tornado Joystick	29,99
Treacur Joystick	29,99

Weitere Produkte
auf Anfrage.

SPECTRA

Schleichfahrt

deutsche Version *79,99

U-Mini Simulation der Rennbahn.

Command & Conquer 2

Alarmstufe Rot *89,99

deutsche Version

Pentium-166Mhz

Big Tower Gelbhaus
-16MB PS/2 Ram
Puppy 3.5" 1.44MB
-1.34GB HDD, IDE
-4-Fach ATAPI CD-Rom

1949,99

Dungeon

Keeper *74,99

deutsche Version

Master of Orion2

*69,99

deutsche Version

Diablo

deutsche Version *84,99

SONY-Playstation 385,00

Descent	79,99
Formula 1	99,99
Ridge Racer Rev.	89,99
X-Men	*74,99

Wir liefern über
300 SONY Titel

Lords of Midnight 3	DV 94,99	Syndicate 2 / Wars	DV*79,99
Lords of the Realm	DV*69,99	T-Mek	DA*74,99
Lost Admiral 2	DA*79,99	Teamchef	DV 29,99
Lost Eden	DV 24,99	The Dig	DV 69,99
Lucas Classic Adv.	DV 39,99	Top Gun - Fire at Will	DV 34,99
Megapad 3	DV 39,99	Twenty Warrior Classics	EV 39,99
Mad IV 2	DV*69,99	U.E.F.	DV 39,99
Made in Germany Comp.	DV 59,99	Ultima 7 Comp.	DA 39,99
Manic Karts	DA 34,99	Urban Runner	DV 64,99
Mechwarrior 2 Mercenary	EV 79,99	USS Ticonderoga	DV*39,99
Might & Magic Trilogy	DA 79,99	Warcraft 2	DV 79,99
Monkey Pytons Q & H.G.	DV*69,99	Wing Commander 3 classic	DV 39,99
Muppets Inside	DA 69,99	Wing Commander 4	DV 79,99
Myst Spec. Edition 2	DV 64,99	WWF: In Your House	DA*64,99
Nascar Racing 2	DV*84,99	X-Men Children o.t. Atom	DA*69,99
Nato Fighter-KIT Data	DV*59,99	Z	DV 74,99
Need for Speed-Special	DV 79,99	Z Director's Cut	DV 19,99
NHL Hockey 97	DV*74,99	Zork Nemesis	DV 84,99
Ovenst Manager München	DV 64,99		

Hardware

Matrox Myrica 2MB 220MHz	249,99
Matrox Millennium 2MB 220MHz	379,99
Graphics 2MB S3T-1664	89,99
WDAC2500 8GB	269,99
WDAC2100 1.2GB	269,99
WDAC2500 1.6GB	269,99
WDAC2100 2.1GB	229,99
WDAC2500 2.8GB	269,99
17" Digital Monitor	519,00
17" Digital Control Monitor	600,00
PS/2 4MB 80ns	69,99
PS/2 8MB 80ns	89,99
PS/2 16MB 80ns	229,99
PS/2 32MB 80ns	419,99
Big Tower Dellaware CE	149,00
Big Tower Dellaware CE	149,00
IntelPentium 120	229,00
IntelPentium 133	439,00
IntelPentium 166	709,00
8-Rain Toshiba 3054002	189,00
Sch. Kante 18 pro	89,99
Sch. Kante 18 pro	149,99

Joysticks

F 16 Phightack	79,99
Formel T1 Lenker	249,99
Gems Comp. Pad	27,99
MS Superwin 3DPro: inc. Fly	99,99
Wingman Extreme	89,99

Bruno Computer

Ladenlokal:
Am Königsplatz 3
76726 Gernsheim

Jet-Stream goes
Gernsheim!

NEW

ROTSOCCER



Das neue
Fußball-Action-Spiel
mit der Dose.
2 Spieler
+ 2 Gamepads
+ 1 Computer
= Action & Fun pur

Wenn Du nicht
lauten hastest,
dann geh doch
Fußball spielen!

Die ALTERNATIVE

PC-CD-ROM



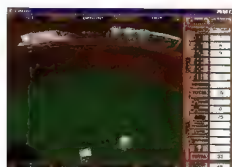
Ultimate Yahtzee

Alea iacta sunt!

Da knistert's im Kamin! Wer liebt sie nicht, die langen Herbst- und Winterabende, die man mit Freunden beim Würfeln verbringt? Eines der beliebtesten Spiele der Gattung Abendfüller ist in Deutschland unter zwei verschiedenen Namen bekannt: Yahtzee bzw. Kniffel. Von Hasbro erscheint jetzt auch dazu eine PC-Version.

Eine gute und eine schlechte Nachricht für begeisterte Würfelspieler: 1.) Yahtzee gibt es jetzt auch am PC. 2.) Man braucht jetzt keine Freunde mehr zum Spielen. Welche von beiden die schlechte ist, können Sie sich selbst aussuchen. Die brandneue CD-ROM-Version des beliebten Glücksspiels bietet insgesamt fünf Varianten des Themas: zum einen natürlich Classic Yahtzee, das

exakt dem bekannten Vorbild gleicht, zum anderen auch vier Ableger, die hierzulande weniger bekannt sind. Bei Battle Yahtzee beispielsweise hat der Spieler die Möglichkeit, das Würfelergebnis seines Gegenspielers mit einem beherzten Wurf buchstäblich noch einmal umzuschmeißen, indem er beim „Schütten“ möglichst genau auf dessen fünf Würfel zielt. Eine sehr farbenfrohe Variante ist hingegen Painted Yahtzee, bei der neben den üblichen Zahlenkombinationen und Straßen auch Würfel Farben gesammelt werden müssen. Für Partien, die etwas länger dauern sollen als die üblichen fünf Minuten, wurde Triple Yahtzee beigegeben, in dem es gilt, statt einer einzigen Punktetabelle gleich drei auf einmal mit Punkten zu füllen. Et was unnötig, allerdings hübsch anzusehen, ist Pyramid Yahtzee. In dieser eigenartigen Version ersetzen pyramidenförmige Würfel mit vier dreieckigen Seiten die üblichen 6er-Würfel.



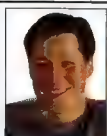
Kopfrechnen ade: Nach jedem Wurf zeigt Yahtzee schon das Ergebnis an.



Das Schütteln des Würfelbeckers steuert der Spieler mit der Maus.

Statement

Obwohl hier keine Schauspieler gefilmt und digitalisiert wurden, gefällt mir die PC-Umsetzung von Ultimate Yahtzee noch etwas besser als Othello (Test in dieser Ausgabe). Die Action-Komponente in Form eines lenkbaren Würfelbeckers macht selbst einem Konvertierungskepler wie mir Spaß. Wer Kniffel bzw. Yahtzee mag, sollte sich diesen grafisch gut aufgemachten „Trackentrainer“ unbedingt einmal ansehen.



Thomas Borovskis ■



SVGA-Grafik und Mauseingabe statt Bleistift und Papier: Yahtzee bietet begeisterten Würfelspielern die Möglichkeit, jetzt auch alleine zu zocken.

Rüttel Dich und schüttel Dich!

Genrebedingt erweisen sich Ausstattung und grafische Präsentation des Spiels als nicht gerade spektakulär - ein wirklich gelungener Gag springt dennoch sofort ins Auge: Der Spieler steuert das Schütteln des Würfelbeckers durch schnelles Hin- und Herbewegen der Maus. Bei der „Battle“-Variante entwickelt sich dieses Feature sogar zu einem wichtigen Spielelement, denn nur wer die Maus bzw. den Becher schnell und beherzt in Richtung der gegenüberliegenden „feindlichen“ Würfel schiebt, hat die Chan-

ce, am Ergebnis des anderen noch etwas zu ändern. In den vier anderen Spielmodi kann dieses Feature immerhin noch als gelungener Nebeneffekt gelten. Auch wenn man bei Ultimate Yahtzee nicht unbedingt auf menschliche Mitspieler angewiesen ist, wird man den Multiplayer-Modus mit bis zu vier Spielern auf Dauer doch zu schätzen wissen. Da der Intelligenzquotient der computergesteuerten Charaktere für geübte Yahtzee-Spieler nämlich keine ernstzunehmende Herausforderung darstellt, sollte man seine Freunde doch nicht gleich vergraulen.

SPECS & TECS

VGA / Tastatur
SVGA / Maus
DOS/Win 3.1 / Joystick
Win 95 / SoundBlaster
HD 39 MB / General Midi
CD 300 MB / Audio
REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
RECOMMENDED
Pentium 75, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
MULTIPLAYER
4 Spieler an einem PC

RANKING

Denkspiel	
Grafik	65%
Sound	30%
Handling	75%
Spiele Spaß	63%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Hasbro
Preis	ca. DM 49,-
CD-Vorteile	befriedigend

Hard & Software

02841-94260

Im Ring 29, 47445 Moers
Fax: 02841-942623
Händleranfragen erwünscht!

!! TOP TITEL - TOP TITEL !!

(EV=Englische Version DV=Deutsche Version ML=Multilingual)

Need for Speed Special Edition EV PC-CDROM 54.95	F1 Grand Prix 2 EV PC-CDROM (4 Versionen = 1 Set) 69.95	Need for Speed SE + F1 Grand Prix 2 EV PC-CDROM 119.95	Land's of Lore 2* EV PC-CDROM 84.95
Hugo 4* EV PC-CDROM 64.95	Sonic CD* EV PC-CDROM 49.95	Lighthouse EV PC-CDROM 89.95	Tunnel B1 Nascar Racing 2* EV PC-CDROM je 84.95
Phantasmorgia 2 EV PC-CDROM 84.95	Jagged Alliance 2 EV PC-CDROM 67.95	Diablo* EV PC-CDROM 77.95	Command & Conquer 2* EV PC-CDROM 79.95 Deutsche V. = 88.95 DM
Time Commando Syndicate Wars EV PC-CDROM je 74.95	Hardline EV PC-CDROM 59.95	Fifa Soccer 96 ML PC-CDROM 49.95	C&C 2 Red Alert + Level CD EV PC-CDROM 88.95
Bleifuß 2* EV PC-CDROM 54.95	Akte Pandora* EV PC-CDROM 74.95	Missionforce Cyberstorm EV PC-CDROM 84.95	Daggerfall Discworld* EV PC-CDROM je 67.95
Baphomets Fluch Donstruck* EV PC-CDROM je 67.95	NBA Live 96 NHL Hockey 96 EV PC-CDROM je 64.95	Crudder No Regret EV PC-CDROM 64.95	Bundesliga Manager 97* EV PC-CDROM 69.95
		Down in the Dumps* EV PC-CDROM 72.95	

* Alle bei Drucklegung noch nicht erschienen, zum Vorbestellen wird gewarnt

MULTIMEDIA KOMPONENTEN

Hardware

Marken-CDROM-Laufwerke	
4fach Speed E-IDE, 600KB/s	119.95
8fach Speed E-IDE, 1200KB/s	199.95
10fach SP E-IDE, 1500KB/s	239.95
CD Rohlinge CDR75	15.95
CD Leerhüllen 10er Pack	5.95

Creative Soundbl. 16 PnP	139.95
Creative Soundbl. 32 PnP	209.95
Aktivboxen 120 Watt PMPO	49.95
Aktivb. 3D-Sound 300 Watt	89.95
4MB PS/2 Modul -60ns	49.95
8MB PS/2 Modul -60ns	89.95
16MB PS/2 Modul -60ns	219.95
32MB PS/2 Modul -60ns	429.95

!! FINANZIERUNGS-ANGEBOTE !!

CD-Recorder 2/4 fach

Grundung oder Sony, internes Lawerk mit CDS Schreiber, 4-fache Geschwindigkeit, 16-fache und 2-fache beim Schreiben, 16-fache Recording Software GR-3M

Barpreis	899.-
	84.- DM

ELSA Victory 3D

Die ultimative 3D3D Spielkarte 64 Bit Grafikpower, 128 MB mit 3.3 VORGE Proiz PCI Bus, 3D Beschleuniger für die meisten Games unter Dos/Windows 95/98/99, 16-fache Recording Software GR-3M

Barpreis	329.-
	29.- DM

Thrustmaster T2

Lenkrad + Fußpedalen zum Anschluß an Ihren PC Inclusive Grand Prix

Barpreis	299.-
	27.- DM

Nintendo 64

Die 64Bit Spielkonsole stellt alles in den Schatten was Sie bisher an Echtzeit-Gratik gesehen haben Inclusive Mario 64

Barpreis	1199.-
	56.- DM

Demo Video N64 29.95

Pentium133/1GB/CD

133MHz 1GB HD, 6fach CDROM, 8MB RAM ATI MACH64 (MB), 256KB Cache P550, Windows 95, Corel Draw 5.0, Word 7, Excel 7, Photo Works, Calamus Star Office, Accant E Music Maker T-Online Home Control, Lym

Barpreis	1899.-
	88.- DM

Pentium166/1GB/CD

166MHz 1GB HD, 6fach CDROM, 8MB RAM ATI MACH64 (MB), 256KB Cache P550, Windows 95, Corel Draw 5.0, Word 7, Excel 7, Photo Works, Calamus Star Office, Accant E Music Maker T-Online Home Control, Lym

Barpreis	2299.-
	77.- DM

Pentium200/1GB/CD

200MHz 1GB HD, 6fach CDROM, 8MB RAM ATI MACH64 (MB), 256KB Cache P550, Windows 95, Corel Draw 5.0, Word 7, Excel 7, Photo Works, Calamus Star Office, Accant E Music Maker T-Online Home Control, Lym

Barpreis	2449.-
	82.- DM

Notebook P100

Texas Instruments Ext. 510 10.4" Dual Screen 64000 Farben, 8MB EDO-RAM, 810MB HD, 16bit Sound, 4fach-CDROM, Windows 95

Barpreis	3499.-
	117.- DM

Finanzierung ab 300.- DM möglich. Effektiver Jahreszins = 12.9%

MLC GmbH, Express-Versand
02841-94260

Bestellannahme.: Mo - Fr: 10.00 - 18.00 Uhr
Sa: 10.00 - 14.00 Uhr

Ladenverkauf: MLC, im Wallzentrum, 47441 Moers

Besuchen Sie uns auf der Computer 96 vom 15. - 17.11.96 in Köln Halle 10.2 Stand C34.

** Finanzierung über unsere Partnerbank mit effektivem Jahreszins von 12.9%
Alle bisherigen Preislisen verlieren ihre Gültigkeit

NACHBESTELLEN!

Jetzt die Knaller

der letzten

3 Monate

nachbestellen!



09/96



10/96



11/96

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

<input checked="" type="checkbox"/> PC GAMES 09/96	AUSVERKAUFT!	9.90
<input type="checkbox"/> PC GAMES 09/96	AUSVERKAUFT!	
<input checked="" type="checkbox"/> PC GAMES 10/96 mit CD ROM	zu DM 9.90	9.90
<input type="checkbox"/> PC GAMES 10/96 mit Diskette	zu DM 7.50	
<input type="checkbox"/> PC GAMES 11/96 mit CD-ROM	zu DM 9.90	
<input type="checkbox"/> PC GAMES 11/96 mit Diskette	zu DM 7.50	
zusätzlich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

COMPUTEC

**Liegnitzer Straße 13
82194 Gröbenzell**

Bestelltelefon
(0 81 42) 5 96 40

Fax
(08142) 54654

E-Mail: 100255.1073@compuserve.com

Bestellannahme

**Mo. – Do. 9⁰⁰ – 18⁰⁰ h,
Fr. 9⁰⁰ – 17⁰⁰ h**

CD-ROM-GAMES

[illegible]

CD-ROM-GAMES

[illegible]

CD-ROM-GAMES

[illegible]

CD-ROM-GAMES

[illegible]

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,90, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Eurocheck! Mindestbestellwert DM 30,00, Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!
KOSTENLOSEN KATALOG GEGEN 3 – DM RÜCKPORTO ANFORDERUNG HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

KOSTENLOSEN KATALOG GEGEN 3,- DM RÜCKPORTO ANFORDERN

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Mo.-Fr. 10⁰⁰-18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰-14⁰⁰ Uhr

Mn - Er 900-1300 + 1330-1800 S₂ 9

1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 26

SONY PLAYSTATION 2

[illegible][illegible]

PRIVATIER 3 - THE DARKENING
 Angenehm mit einer coolen und
 einem ummodernen Raumschiff
 durch das Labyrinth der Weltraum-
 Seite des Weltraums durch Sie
 handeln, erforschen und kämpfen um
 die Kontrolle über das Universum.
 Fliesenquadern und einer komplexen
 neuen 3D-Kampagne in SYGA
 und hochentwickeltem Weltraum-
 Kampf-Gameplay.

Komplett Deutsch
55,90

ALIEN TRILOGY

Endlich ist es so weit. Jetzt können Sie alle drei Teile des spannenden

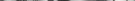
Sie sind einer Reihe des spanischen Science-Fiction-Films. In einem 3D-Action-Thriller erleben die Zuschauer

Action-Games erleben. Mit flüssiger 3D-Engine und unterstützt durch

stimmungsvolle Musik wird dieses Spiel Ihnen mit Sicherheit das Blut

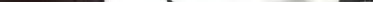


in den Adern gefrieren lassen.



Komplett Deutsch

79.90



DER KAMPF BEGINNT...



Draußen in den unendlichen Weiten

Es erwarten Sie vier neue Spiele aus der beliebten Fernsehserie. Die Detektiv-

nach Abenteuern. Die richtig harten
Leistungen spielen jedoch ein ganz

anderes Spiel: In gigantischen, magnetisch abgeschirmten Arenen

Komplett Deutsch
60 00 011

69,90 DM
Jetzt besonders günstig: HUGO 2 auf

CD-ROM - Komplette Deutsch 39,90 DM

Und dazu der HUGO-Screensaver
für schlappe 35,90 DM!

Unsere Top 5 wurden aufgrund des Nachfrageverhaltens unserer Kunden ermittelt.
Sie spiegeln keine realisierten Verkaufszahlen wider.

Geoff Crammond im Interview

Ehrenrunde

Vom ersten Tag der Auslieferung an behauptet sich Grand Prix 2 von MicroProse souverän an der Spitze der Verkaufs-Charts. Dem Release der langerwarteten Rennsimulation gingen bekanntlich mehrere Terminverschiebungen voraus. Seit Juli gibt's das Meisterwerk zu kaufen, und jetzt ziehen PC Games und Spieldesigner Geoff Crammond Bilanz. Wir wollten u. a. wissen: Wie beurteilt der Star-Programmierer Grand Prix 2 aus heutiger Sicht?

Viele fragen sich immer noch: Warum hat's so lange gedauert? Was waren die Gründe für die schier endlosen Verzögerungen, bevor man GP2 endlich spielen konnte?

Die offensichtlichsten Verbesserungen haben wir im Bereich der Effekte vorgenommen; dazu gehören Rauchschwaden, aufgewirbeltes Geröll, Flammen, Funkenschläge und Teile, die sich vom Wagen lösen, wie z. B. Reifen, Flügel und Seitenkästen. Ich nahm an, daß der Anwender diese Features von GP2 erwartet - also habe ich sie eingebaut. Des weiteren haben wir sehr lange an der Künstlichen Intelligenz der Computergegner herumgetüft-

telt, bis die Rundenzeiten und Geschwindigkeiten gestimmt haben. Das hat mehr Zeit in Anspruch genommen als ursprünglich vorgesehen. Auch die Beseitigung von plötzlichen Systemabstürzen, Bugs und sonstiger Mängel hat uns viele Wochen und Monate gekostet. Die Test-Abteilung von MicroProse hat mich dabei nach Kräften unterstützt.

In der Zwischenzeit haben sich viele Anwender leistungsfähigere PCs gekauft. Die ständigen Verschiebungen des Release-Termins haben Dir also letztlich doch eher genützt, oder?

Sicher haben wir davon profitiert, aber geplant war das si-

cher nicht. Entwickelt habe ich zunächst auf einem ganz normalen 486 DX2/66, in der Schlußphase bin ich dann auf einen P 100 umgestiegen.

Hast Du echten Formel 1-Piloten ein paar Runden mit GP2 drehen lassen?

Ein ehemaliger Formel 1-Fahrer hat gemeint, daß es nur einen einzigen Unterschied zwischen GP2 und der Realität gibt: Man kann sich die Zeit im Fitneßstudio sparen, die man normalerweise mit dem Antrainieren von Holmsmuskeln verbringt.

Inwieweit entsprechen die Werte von GP2 der Wirklichkeit?

Wenn Du die angezeigten Daten auf einen Zettel schreibst und einem Formel 1-Ingenieur in die Hand drückst, wird er Dir abkaufen, daß es sich um tatsächliche Werte eines anderen Teams handelt. Das hat mir ein Formel 1-Ingenieur bestätigt. Wir haben an verschiedenen Stellen der Simulation Messungen vorgenommen, und die Angaben stimmen hundertprozentig mit denen überein, die ein Meßgerät an derselben Stelle eines echten Formel 1-Wagens liefert.

Angenommen, Du hättest noch einige Monate Zeit gehabt - wie würde GP2 dann aussehen?

Plötzlich einsetzender Regen und ein Netzwerk-Modus stehen natürlich ganz oben auf meiner Prioritäten-Liste. Aber wir mußten uns selbst eine Grenze setzen: Irgendwann will man ein Projekt zu Ende bringen und veröffentlichen. Vielleicht werden wir all die Anregungen und Ideen in Grand Prix 3 umsetzen - wer weiß...

Was bedeutet für Dich persönlich der fast schon fanatische Rummel, der sich um GP2 entwickelt hat?

Durch das Interesse entsteht ein riesiger Druck, denn man versucht natürlich, den hohen Erwartungen der Fans gerecht zu werden. Auf der anderen Seite hat mich die gestiegene Aufmerksamkeit zusätzlich motiviert.

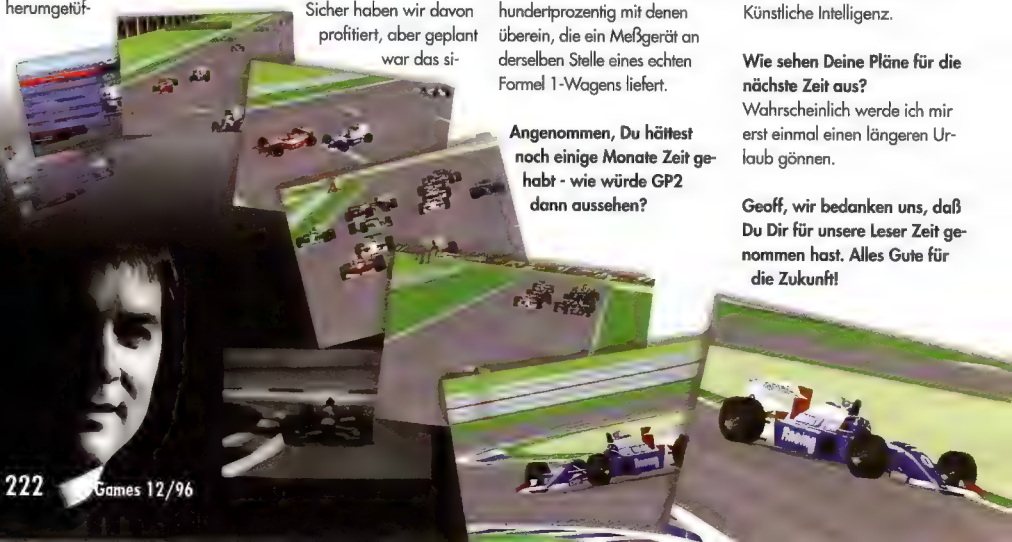
Grand Prix 2 ist eine ungemein hardware-lastige Simulation. Wie verteilt sich die Prozessor-Leistung auf die einzelnen Bereiche?

Ganz grob: 80 % Grafik, 10 % Simulation, 5 % Sound und 5 % Künstliche Intelligenz.

Wie sehen Deine Pläne für die nächste Zeit aus?

Wahrscheinlich werde ich mir erst einmal einen längeren Urlaub gönnen.

Geoff, wir bedanken uns, daß Du Dir für unsere Leser Zeit genommen hast. Alles Gute für die Zukunft!



Call & Play Software-Versand

Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Nur in **Wesel**
46485
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

COMMAND & CONQUER

ALARMSTUFE ROT

Deutsche Version **nur DM 89,99**

VORBESTELLUNG EMPFOHLEN!!!

CD-ROM			
3D Ultra Pinball 2			
3 Skulls o. T. Torfocs	DA x69,99	F1 / Sony	DV x79,99
AH - 64 Longbow	DV 74,99	Flottenmanöver	DV x69,99
AH - 64 Missiondisk	DV i.V.	Formula One Gr. Prix 2	DV 69,99
Alien Trilogy	DA x79,99	Gene Maschine	DV 69,99
Assassin 2015	Dv i.V.	Gene Wars	DV 79,99
ATF Adv. Tactical Fighter	DV 79,99	Golden Gate Killer	DV 69,99
ATF-Deats	DV i.V.	Hard Line	DV 59,99
Azazel Tears	DV 69,99	Hind-Kampfhubsch.	DV 74,99
Baphomet's Fluch	DV 69,99	Hugo 4	DV x67,99
Battle Isle 3	DV 59,99	IM142-Abrams	DV 89,99
Betrayal in Antara	DA x74,99	Jagged Alliance 2	DV i.V.
Birthing	DV x74,99	Lands of Lore 2	DA x69,99
Bleifuß 2	DV x54,99	Larry 7	DV i.V.
Bug	DV 49,99	Lighthouse	DV 79,99
		Links LS-Golf	DA 89,99

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Civilization 2	DV 79,99	Mad TV 2	DV 69,99
Civil War General	DV 79,99	M.A.X.	DV x77,99
Cuervo	DV x69,99	Mechwar 3/Mechen.	EV 74,99
Command & Conquer	DV 79,99	Mega Pack 6	DA 79,99
Connv. & Conq. Data	DV 24,99	Mega Race 2	DV 54,99
Comm. & Conquer 2	DV x89,99	MissionForce Cyberstorm	DV 69,99
Crusader No Regret	DV 64,99	Monster Truck	DV 67,99
Daggerfall	DV 29,99	Monty Pyth.: Holy Grail	DV x77,99
Das schwarze Auge 3	DV 39,99	Nascar Racing 2	DV x77,99
Dawn I.L. Damps	DV x69,99	NBA Live 97	DV 79,99
Daytona USA	DV x59,99	Need for Speed Edition	DV 79,99
Deadlock	DV 74,99	NHL Hockey 97	DV x74,99
		Olympic Soccer	DA 67,99
		Orionburger	DV x69,99

Bundesliga 97

Top Titel!

Deutsche Version **DM 69,99**

Die Hard Trilogy	DV x74,99	Outlaws	DA i.V.
Destruction Derby 2	DV x69,99	Pandora Akte	DV 74,99
Diablo	DV x79,99	Panzer Dragon	DV x69,99
Die Fugger 2	DV 74,99	Phantasmagoria	DV 79,99
Die Siedler 2	DV 69,99	Phantasmagoria 2	DV x79,99
Die Siedler 2 DATA	DV 29,99	Powerplay Hockey	DA x69,99
Discworld 2	DV x74,99	Privateer 2/Darkening	DV 79,99
Domination	DV i.V.	Rally Racing	DV 69,99
DSF Fußballmanager	DV x69,99	R.A.M.A.	DV x79,99
Dungeon Keeper	DV x74,99	Ravage D.C.X.	DA i.V.
Elisabeth 1	DV 69,99	Realms o. 1 Haunting	DV i.V.
Elk Moon Murder	DV 64,99	Riddle of Master Lu	DV 74,99
		Risiko	DV x69,99

Händleranfragen erwünscht!

F 22 Lightning 2	DV x79,99	Road Rash	DV 59,99
Fable	DV 69,99	Schleichfahrt	DV 69,99
Fifa Soccer 97	DV x79,99	Sega Rally	DV x69,99
Funsott Edition:	DV 54,99	Sherlock Holmes 2	DV 74,99
-Ascendancy		Silent Hunter	DV 69,99
-Jagged Alliance		Sonic	DA 49,99
-Kaiser deluxe		Star Control 3	DV a.A.
-F1 Manager	DV 69,99	Star Trek: Warlord Set	DA 64,99

Unsere Hit's!

TOMB RAIDER

Erscheint ca. 15.11.96

Deutsche Anleitung

DM 59,99

DIABLO

Deutsche Anleitung

DM 79,99

Toonstruck

Deutsche Version **DM 69,99**

Schleichfahrt

Deutsche Version **DM 69,99**

Bleifuß 2

Deutsche Version **DM x54,99**

Daytona USA

Deutsche Version **DM x69,99**

Destruction Derby 2

Deutsche Version **DM x69,99**

FIFA Soccer '97

Erscheint ca. 15.11.96

DM 74,99

NHL Hockey '97

Erscheint ca. 15.11.96

DM 74,99

CD-ROM

Stonekeep	DV 49,99	Wir führen über 200 Spielelösungen zum Beispiel:	
S.T.O.R.M.	DV 69,99	Battle Isle 3	14,80
Syndicate 2 / Wars	DV 69,99	Civilization 2	14,80
FX 2000 Eurofighter	DV 79,99	Command & Conquer	14,80
The Dig	DV 74,99	Command & Conquer Data	14,80
Time Commando	DV 74,99	Elisabeth 1	14,80
Tomb Raider	DV x59,99	Fugger 2	14,80
Toonstruck	DV x69,99	Gabriel Knight 2	14,80
Topware "Gold Games"	DV 34,99	Prisoner of Ice	14,80
Warcraft 2 Data	DA 24,99	Riddle o. Master LV	14,80
Warcraft 2 + Data/Edit.	DV 79,99	Shannara	14,80
Wing Commander 4	DV 79,99	Siedler 2	14,80
Win St.	DA 24,99	Simon & Sorcerer T. 1+2	14,80
Worms	DV 64,99	Space Quest 6	14,80
Worms Data	DV 34,99	Star Trek Next Generation	14,80
Worms + Data	DV 69,99	The Dig	14,80
X-Wing vs. Tie Fighter DV i.V.	DV 74,99	Warcraft 2	14,80
Zorck Nemesis	DV 84,99	Wing Commander 4	14,80
		Zorck Nemesis	14,80

Angebote solange Vorrat reicht

3D Ultra Pinball	DA 34,99
Acce over Europe	DV 19,99
Albion	DA 34,99
Ascendancy	DV 49,99
Battle Bugs	DV 29,99
Battle Isle 1 + Data	DV 24,99
Battle Isle 2 + Data	DV 34,99
Betrayal at Kronorid	DV 19,99
Beneath a Steel Sky	DV 19,99
Biograf	DV 29,99
Bundesl. Manager 2.0	DV 19,99
Carrier Strike Force	DV x24,99
Christopher Columbus	DV 19,99
Creature Shock	DV 19,99
Day of Tentacle	DV 34,99
Der Reeder	DV 19,99
Earth Siege 1	DV 19,99
Eschewer Manager	DV 19,99
Fade to Black	DV 29,99
Freddy Pharkas	DV 19,99
Goblins Tell 1+2	DV 19,99
Goblins Tell 3	DV 19,99
Hohlenwelt Saga	DV 19,99
Inca 2	DV x19,99
Indy Car Racing 2	DA x49,99
Incredible Maschine 1	DV 19,99
Jagged Alliance	DV 29,99
Kings Quest 7	DV x19,99
Larry 6	DV x19,99
Little Big Adventure	DV 29,99
Lode Runner	DV 29,99
Lost Eden	DV x19,99
Lost in Time	DV 19,99
Magic Carpet 1 + Data	DV 29,99
Maniac Karis	DA 29,99
Might + Magic Trilogie	DV 39,99
Monkey Island 1	DV 24,99
Monkey Island 2	DV 24,99
Outpost 1.5	DV 34,99
Pitfall	DV 34,99
Pizza Connection	DV 19,99
Police Quest 4	DV 19,99
Prince Persia 1+2	DA 19,99
Privateer + Data	DA 29,99
Return to Zorck	DV 29,99
Russelshelm	DV 19,99
Sam & Max	DV 29,99
Shanghai Gr. Moments	DA 24,99
Shivers	DV x19,99
Sim City Enhanced	DV 24,99
Simon the Sorcerer 1	DV 29,99
Simon the Sorcerer 2	DV 29,99
Space Quest 6	DV 34,99
Star Trek 1	DV 24,99
Star Trek 2	DV 24,99
Steel Panther	DV 39,99
Strike Command + Data	DA 29,99
Syndicate Plus	DV 29,99
System Shock	DV 29,99
Theme Park	DV 19,99
Till-Flipper	DV 19,99
U.S. Navy Fighter	DV 29,99
Warcraft 2	DV 29,99
Wing Commander 3	DV 34,99
X-Wing Comp.	DV 29,99

Angebot! Solange Vorrat reicht!

Gravis Game Pad + NHL Hockey 96 + Fila Soccer 96

zusammen nur DM 69,99

Zubehör

Logitech Wingman extr.	89,99
Micros. Sideshower 3D Pro	89,99
Microsoft Sideshower GamePad	69,99
Gravis Joystick Analog Pro	49,99
Gravis Game Pad 4 Button	34,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button inklusive NHL Hockey 96 deutsch	159,99
Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button	59,99

Thrustmaster-Lenkrad incl. Gas u. Bremse 219,99

Thrustmaster Grand Prix 1-Lenkrad preiswerte Variante des Formule 12. Die Fußpedale werden durch zwei Hebel am Lenkrad ersetzt! 169,99

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsproblemen Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.

Hotline 02 81-9 52 98-0 ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Portofrei - Vorkasse DM 6,90 pro Paket
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal

DM = Spiel und Anleitung deutsch - DA = Anleitung deutsch - EV = voll englisch
i.V. = in Vorbereitung - x = Spiel war bei Redaktionsschluss noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Entwicklungsbericht - Teil 3

Star Fleet Academy

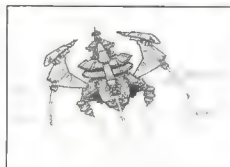
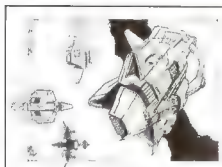
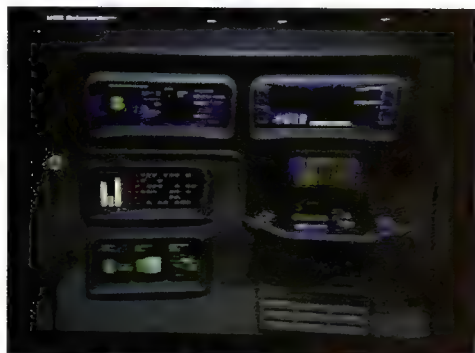
Nach zwei sehr erfolgreichen Abenteuerspielen im klassischen Star Trek-Universum brauchte Designer Rusty Buchert dringend eine Luftveränderung. Das Ergebnis ist **Star Fleet Academy**, der erste Enterprise-Flugsimulator.

Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Kadetten der Star Fleet Academy, der in 27 Simulator-Missionen beweisen muß, daß er das Zeug zum Offizier hat. Simulierte Klingonen, Romulaner, Saboteure und Rebellen tun ihr möglichstes, um dies zu verhindern. Die Aufgaben werden von Mission zu Mission schwieriger und reichen von simplen Aufklärungsflügen bis hin zum legendären Kobayashi Maru Manöver - eine Mission, die nur ein Kadett vor Ihnen lösen konnte. Sein Name: James Tiberius Kirk.

Insgesamt dürfen Sie auf dem Kapitänssessel vier verschiedener Raumschiffklassen (Overt, Miranda, Constitution (die Enterprise) und Excelsior) Platz nehmen. Ihre Crew, die sich ebenfalls aus Kadetten zusammensetzt, steht Ihnen mehr oder weniger hilfreich zur Seite. Obwohl die Ingenieure, Kommuni-

kations-, Wissenschafts- und Taktikoffiziere die jeweiligen Stationen besetzen, bestimmen Sie als Kapitän sämtliche Aktionen. Allerdings sollten Sie immer auf deren Rat hören. Falls Sie einen Ihrer Offiziere übergehen oder andere bevorzugt behandeln, wirkt sich dies negativ auf die Moral der Crew aus. Das gleiche gilt für Ihr Verhalten auf der Akademie. Hier nimmt Star Fleet Academy rollenspielähnliche Züge an. Ihre Crew-Mitglieder können nämlich durchaus etwas schwierig, teilweise sogar intrigant sein. Wie Sie auf bestimmte Ereignisse reagieren und welchen Führungsstil Sie wählen, hat weitreichende Auswirkungen auf Erfolg oder Versagen. Nur mit einer perfekt aufeinander abgestimmten Crew können Sie das Klassenziel erreichen.

Doch gerade wenn man meint, daß einem die Dinge über den Kopf wachsen, erscheint Hilfe in



Um die Instrumente bedienen zu können, muß man schon einige Spielstunden investieren (oben); diese Skizzen dienen zum Teil als Vorlage (unten).

der Gestalt dreier Legenden: Captain Kirk, Chekov und Sulu stehen dem überforderten Kadetten in speziell für das Spiel gedrehten Videosequenzen mit Rat und Tat zur Seite.

Kirk und Co.

Alle anderen Charaktere innerhalb der Missionen sind animiert. Interplay verwendet hierzu ein unglaublich realistisches System, bei dem die Köpfe und Figuren zunächst in Knetmodelliert und anschließend eingescannt und texturiert werden. Größte Aufmerksamkeit wurde dem Design der Akademie gewidmet. Trekker wissen, daß Star Fleets Eliteschule nur in zwei TV-Folgen kurz und auch nur ausschnittsweise zu sehen war. Die Produktionsfirma Paramount wachte wie ein Adler über das Design, um sicherzu-

stellen, daß die Integrität des Star Trek-Universums gewährleistet bleibt. Das gleiche gilt für die Brücke der Enterprise und die verschiedenen Offiziersstationen.

Schlachten finden in echtem 3D-Space gegen gerenderte Feindobjekte statt. Insgesamt wird man mit 30 verschiedenen Schiffen konfrontiert, darunter auch klingonische und romulanische Kampfvögel und schwere Kreuzer. Multiplayer-Spiel ist entweder Modem-to-Modem, via LAN oder Internet möglich. Interessanterweise können in diesen Modi auch romulanische oder klingonische Schiffe geflogen werden. Mehr über Star Fleet Academy lesen Sie im nächsten Monat, denn bis zum nächsten Redaktionsschluß soll eine voll spielbare Version fertiggestellt sein.

Markus Krichel ■



Die ersten Bilder von der Academy. In nur zwei TV-Folgen war die Ausbildungsstätte bisher zu sehen; deshalb war es auch schwer, sie zu realisieren.

DIE ZUKUNFT HEISST ÜBERLEBEN.

M.A.X.

MECHANIZED ASSAULT AND EXPLORATION

MISSION: ENTDECKEN,
EROBERN; ZIVILISIEREN

PLANET CLASS 6

OXYGEN 65% OPD

LANDMASS: 63%

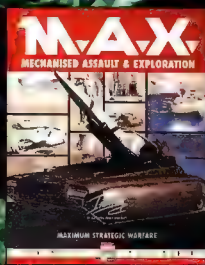
H²O: 37%

MINERALS: 58%

„DER COMPUTER STELLT SICH JEWEILS AUF DIE VORHERRSCHENDE TACTIK DES SPIELERS EIN UND HANDELT ENTSPRECHEND. DAMIT UNTERSCHIEDET SICH M.A.X. GRUNDLEGENDE VON BISHERIGEN STRATEGIESPIELEN. OPTISCH KANN M.A.X. DER KONKURRENZ ZEIGEN, DASS UGA-GRAFIK LANGE NICHT

MEHR ZUM STAND DER KUNST GEHÖRT.“
HARALD WAGNER, PC GAMES
„M.A.X. STEHT DIE INTERKOMPLEXITÄTEN COM-
PUTERGEGNER UND INTERKOMPLEXITÄTEN LANGZEIT-
SITUATION DURCH WIDERSPRÜCHLICHE OPTIONEN.
EIN MUSS FÜR ALLE STRATEGIEFANS.“, ALEM
GELTENPOTH, PC ACTION

**DAS STRATEGIESPIEL DER
NÄCHSTEN GENERATION**
AB NOVEMBER
NUR FÜR PC CD-ROM



DISTRIBUTED BY
AKclaim
Entertainment GmbH



Comanche vs. Werewolf - das bedeutet neben realistischer 3D-Grafik vor allem Multiplayer-Luftkämpfe für bis zu acht Spieler im Netzwerk.



Die Fortsetzung eines Bestsellers: Der ran Trainer 2 simuliert den Alltag eines Bundesliga-Trainers - gekonnt verpackt im typischen ran-look.

PC Games Classics on CD

Gütekategorie A

Was ist das Schöne an den PC Games Classics? Daß alle Titel sorgfältig von den PC Games-Redakteuren ausgewählt wurden? Daß selbst ehemalige Top Ten-Hits zu absoluten Freundschaftspreisen angeboten werden? Daß das Sortiment jeden Monat um neue Knüller aufgestockt wird? Im Hinblick auf die bevorstehende Wunschzettel-Aufstellung präsentieren wir diesmal aus allen populären Genres jeweils einen besonders empfehlenswerten Vertreter.

Earthworm Jim 1+2

Nicht umsonst gehörten die beiden Jump & Runs von Konsolen-Papst David Perry (Aladdin, Cool Spot) zu den beliebtesten Videospielen überhaupt. Wenn Sie auf erstklassige Zeichentrick-Animationen, brillante Gags und ein turbulentes Gameplay Wert legen, fällt dieser Doppelpack mit dem unverwundlichen Erdwurm unter die Rubrik „Pflicht-Anschaffung“.

Ascendancy

So einfach ist das: Einige der besten Origin-Mitarbeiter tun sich zusammen, gründen das

Label „The Logic Factory“ und rollen den Markt mit einem phänomenalen Strategiespiel auf. In Ascendancy nehmen Sie es mit außerirdischen Rassen auf, forschen um die Wette, pflegen Kontakte auf diplomatischer Ebene und greifen im Ernstfall auf Ihre Raumschiff-Armada zurück. Perfekte SVGA-Optik, hohe Komplexität bei einfacher Bedienung und viele innovative Ideen katapultierten Ascendancy in unsere Referenz-Liste.

ran Soccer

Das Sportspiel für die beste Zeit des Tages: Mit schneller SVGA-3D-Grafik, dem Kom-

mentar von ran-Moderator Jörg Wontorra, einem integrierten Editor und einer Steuerung, die schon nach wenigen Trainings-Einheiten beachtliche Ergebnisse in Form von Traum-pässen, Kopfball-Toren und fitten Kombinationen liefert, bietet ran Soccer realistische Fußball-Action vom Feinsten.

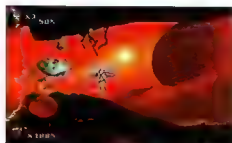
Werewolf vs. Comanche

Teil 3 der Kampfhubschrauber-„Simulation“ Comanche befindet sich bereits im Landeanflug, doch die zweite Folge des Action-Hammers von NovaLogic verfügt nicht zuletzt wegen der realistisch wirkenden Voxel-

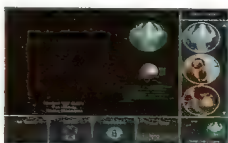
Space-Landschaften nach wie vor über einen beachtlichen Staun-Faktor. Insbesondere die Multiplayer-Fanatiker (bis zu acht Spieler im Netzwerk) dürften von diesem Duell zwischen dem US-Helikopter Comanche und der russischen Variante Werewolf hingerissen sein.

ran Trainer 2

Wie ist das eigentlich, wenn man als Bundesliga-Trainer nach einer schmachvollen Niederlage einem Johannes B. Kerner Rede und Antwort stehen muß? Der ran Trainer 2 macht Sie zum Kollegen von Hitzfeld, Schäfer und Löw: Sie legen das Trainingsprogramm fest, übertragen beim Management neue Stürmer und sind „live“ dabei, wenn Ihre Kicker auf einem isometrischen SVGA-Platz um die oberen Tabellenplätze kämpfen.



Earthworm Jim 1+2



Ascendancy

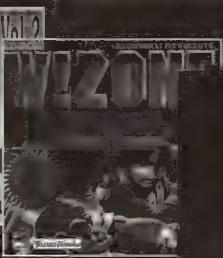


ran Soccer

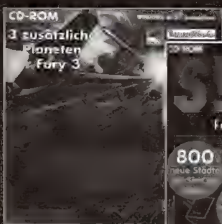
Petra Maueröder ■



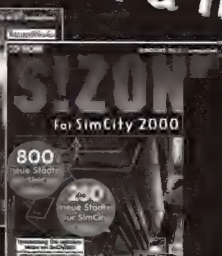
Command & Conquer
 Level Editor
 150 neue Levels



Warcraft II
 50 neue Schlachtfelder



Fury 3
 3 zusätzliche Planeten



Sim City 2000
 800 neue Städte
 250 für Sim City Classic

Pro Stück 29,95 DM

Mandala...

0531-22075-20

INTERNET: Zugang in Braunschweig, nur DM 30,- pro Monat, analog und ISDN!
 (WWW, eMail, 17000 Newsgroups, kostenlose Homepages)

PC CD-ROM

COMMAND & CONQUER
ALARMSTUFE ROT
 Deutsche Version **84,95**

Bundesliga Manager 97	D	69,95
Civilisation II	D	79,95
Commander 3	A	a.A.
Crusader II No Regret	D	64,95
Cyberstorm	D	79,95
Daggerfall-Schriften der Weisen	D	79,95
Daytona	A	69,95
Deadlock	D	89,95
Death Gate	D	64,95
Der Planer 2	D	69,95
Diablo	D	79,95
Die Hard Triologie	D	74,95
Die Siedler II	D	69,95
Die Siedler I Mission Disc	D	29,95
Die große Schlacht i.d. Ardennen	D	69,95
Discworld II	D	76,95
DSA 3: Schatten Über Riva	D	29,95
Dungeon Keeper	D	74,95
Eartsiege 2/WIN95	D	74,95
Elisabeth	D	89,95
F1 Manager 96	D	69,95
FIFA-Soccer 97	D	74,95
FireFight	A	64,95
Flottenmanöver	D	69,95
Flying Corps	D	69,95
Formula 1	D	69,95
Gene Machine	D	69,95
Gene Wars	D	74,95
Golden Gate Killer	D	69,95
Hardline	D	64,95
Hind (Hubschraubersim.)	D	64,95
Hugo 4	D	62,95
Lands Of Lore II	D	79,95
Lighthouse	D	84,95
LS Links	A	94,95
Martini Racing	D	24,95
MAX	D	79,95
Master Of Antares (Orion II)	D	a.A.
MDK	D	89,95
Medievalwarrior 2: Mercenaries	D	79,95
NHL Live 97	A	74,95
NHL Hockey 97	D	74,95
Normality	D	75,95

Olympic Games	A	54,95
Olympic Soccer	A	54,95
PAX Imperia II (WIN)	D	a.A.
Privateer 2	D	84,95
Puppen, Perlen, Pistolen	D	69,95
Rally Racing	D	69,95
Risiko	D	69,95
S.T.O.R.M.	D	64,95
Schleichfahrt	D	69,95
Scored Planet	D	79,95
Sega Rally	D	69,95
Shattered Steel	D	74,95
Shellock Holmes	D	74,95
Sim City 2000 W95/Netzwerk	D	74,95
Sonic	D	89,95
Super EF 2000 Win95	D	89,95
Syndicate Wars	D	79,95
Tomb Raider	D	64,95
Ultra Pinball II	D	79,95
Virtua Fighter	D	69,95
Warcraft 2 Expansion	D	29,95
Warcraft 2 More Wars	D	24,95
World Rally Fever	A	74,95
Z	D	64,95
ZORK Nemesis	D	84,95

Schnäppchen

Der Planet+Extra	D	19,95
Der Reeder	D	19,95
Die Siedler	D	29,95
Dungeon Master II	D	29,95
El shockey Manager	D	19,95
FIFA Soccer 95	D	29,95
Hohlenwetter Saga	D	19,95
Kings Quest 7	D	34,95
Kyandia 3	D	19,95
Lands Of Lore	D	19,95
Little Big Adventure	D	29,95
Lost Eden	D	19,95
Magic Carpet Plus	D	29,95
Monty Python Compl. WoT	E	19,95
NHL Hockey 95	D	19,95
Outpost 1.5	D	34,95
Pittfall: Mayan Adventure	D	29,95
Pizza Connection	D	19,95
Samurai	D	29,95
Shanghai Great Moments	D	19,95
Sim City Classic	D	19,95
Sim Earth Classic	D	19,95
Simon I	D	19,95
Simon II	D	39,95
Stonkskeep	D	29,95
Syndicate Plus	D	29,95
TFX	D	19,95
Theme Park	D	29,95
Wing Commander 3	D	34,95
Woodruff	D	24,95

A = Dt. Anleitung
E = Komplett Englisch
D = Komplett Deutsch
Erscheinungstermine
 bitte telef. nachfragen

Schleichfahrt 69,95

Longbow 49,95

Bundesliga 97 69,95

Bundesliga 97 69,95

Hardware

Joysticks	
Alfa Twin Joystickweiche	34,95
Alfa Dread 6 Button Pad	34,95
ThrustMaster Flightmaster F16	239,95
ThrustMaster F16 TQS o. Pedal	249,95
ThrustMaster Formula T2	249,95
ThrustMaster Formula GP1	159,95
Gravis Analog Pro	46,95
Gravis Firebird II	119,95
Gravis Game Pad	29,95
Gravis Grip Inkl. 2 Pads + Game	159,95
Wingman Extreme	78,95
Lautsprecher	
Trust 15W	29,95
Trust 25W	39,95
Trust 300W 3D	89,95
CD-ROM Laufwerke	
Mitsumi FX400 EIDE 4x	99,00
Mitsumi FX800 EIDE 8x	199,00
Toshiba XM5401 SCSI 4x	189,00
Toshiba XM3701 SCSI 6,7x	339,00
Toshiba XM5602 EIDE 8x	199,00
Soundkarten	
Soundblaster 16 kompatibel	69,00
Soundblaster 16 PnP Value	159,00
Soundblaster 32 ATAPI PnP	229,00
Soundblaster AWE32 ATAPI PnP	369,00
Festplatten	
Quantum Fireball TM 1 GB EIDE	319,00
Quantum Fireball TM 2 GB EIDE	469,00
IBM D1AA-31700 1,7 GB EIDE	399,00
IBM DORS 2 GB FW-SCSI-2	599,00
Quant. Atlas 2GB FW-SCSI-2	999,00
CPUs	
AMD 486-133 (5x86-P75)	69,00
AMD K5 P100	159,00
INTEL P133	389,00
INTEL P166	729,00
Mainboards Pentium 236 K18Burst	
ASUS XP55T2P4 256KB ATX	339,00
ASUS P55T2P4 256KB 430HX	299,00
Shuttle Spacew. 5552 430VX	219,00
Shuttle Spacew. 554 430HX	239,00
Grafikkarten	
Matrox Mystique 2MB	349,00
Matrox Mystique 4MB	449,00
Elsa Winner Trio V4 2MB DRAM	169,00
Elsa Victory 2MB EDO-RAM	349,00
S3 Trio 64V4 PCI 2MB EDO	99,00
CD-R	
HP SureStore Komplettpaket	999,00
CD-Rohlinge 74Min	14,95
SIMMs	
8MB PS/2 16-Chip 60ns FPM o. EDO a.A.	
16MB PS/2 8-Chip 60ns FPM o. EDO a.A.	

Meridian 59 - The Internet Quest Begins

Virtuelle Welten

...wurden vor nicht allzu langer Zeit als Zukunft der „multimedialen Unterhaltung“ angepriesen. Wirklich ernstzunehmende Produkte gibt es aber auch heute noch nicht. Ausnahme: Meridian 59! Das jüngst gegründete Label 3DO Studios überrascht mit einem Online-Spiel, an dem bis zu 120 Spieler pro Server teilnehmen können.

Man startet seine Karriere in Meridian 59 als schwachbrüstiger Anfänger. Mit 20 Lebenspunkten stellen selbst Ratten und Spinnen eine ernstzunehmende Bedrohung dar, die man oft nur mit Hilfe freundlicher Kollegen um die Ecke bringen kann. Das Rollenspielsystem, das hinter Meridian 59 steckt, ist relativ simpel: zu Beginn legt man verschiedene Charakterwerte (Stärke, Intelligenz) fest, die sich im Laufe des Spiels auch nicht mehr verändern. Verbessern kann man seinen Helden in den „Fertigkeiten“ (Axe Wielding, Mace Fighting) bzw. „Zaubersprüchen“ (Lightning Bolt, Magic Touch), indem man einem Monster Schaden zufügt. Wer allerdings zu engagiert in die Schlacht zieht, wird wohl selbst das eine oder andere Mal das Zeitliche segnen. Bei Meridian 59 müssen Sie jetzt natürlich nicht noch einmal ganz von vorne anfangen, Sie bekommen immer wieder eine zweite Chance: jedoch wird von jedem Charakterwert ein Prozent abgezogen, und die



Spinnen sind zu Beginn wirklich ernstzunehmende Gegner.

Ausrüstungsgegenstände sind auch - zumindest in den meisten Fällen - verloren. Außer Sie finden einen netten Mitspieler, den Sie davon überzeugen können, so lange auf die Gegenstände aufzupassen, bis man selbst zum Ort der bitteren Niederlage zurückgekehrt ist. Kommuniziert wird in Meridian 59 mit drei verschiedenen Befehlen: say (die nähere Umgebung kann zuhören), tell (an eine spezielle Person gerichtet) und broadcast (jeder in Meridian kann zuhören).

Gildenkrieg

So eine Rollenspielgemeinschaft bringt natürlich nicht nur ehrenwerte Eigenschaften des Menschen ans Tageslicht. Die Namen einiger Personen sind knallrot eingefärbt, ein klares Zeichen, ausreichend Abstand zu halten. Diese Schurken haben einen anderen Mitspieler um die Ecke gebracht und sind quasi „Gesetzlose“, die man rücksichtslos angreifen darf, ohne großartige Konsequenzen befürchten zu müssen. Es sei denn, der angegriffene

Grafisch ist Meridian 59 erstaunlich anspruchsvoll, kann aber mit „Offline-Spielen“ nicht mithalten.



Drei Kämpfer versuchen, das Skelett in Grund und Boden zu stampfen. Sie verfolgen das Geschehen aus der Ich-Perspektive.

Spieler gehört einer Gilde an. Dann sieht man sich plötzlich einem ganzen Heer aus Magiern und Kriegerern gegenüberstehen. Kein angenehmes Gefühl, außer man gehört ebenfalls einer Gilde an... Technisch macht Meridian 59 einen ausgezeichneten Eindruck - auch wenn es mit Produktionen wie Ultima 8 oder

Stonekeep natürlich nicht ganz mithalten kann. Aber schließlich handelt es sich ja auch um ein Online-Rollenspiel, und da kommt es natürlich auf flotte Übertragungsgeschwindigkeiten an. Wir werden Sie auf dem laufenden halten, wie sich diese „virtuelle Welt“ weiter entwickelt.

Oliver Menne ■

Specs & Tecs

Das Spiel Meridian 59 kostet momentan knapp 60 Mark und ist im Fachhandel zu beziehen. Es handelt sich aber nur um das Spiel (mit Handbüchern) und einen auf einen Monat limitierten Zugang. Wenn Sie Meridian 59 weiter spielen möchten, fallen noch einmal 10 Dollar im Monat an, Telefon- und Providerkosten natürlich noch nicht eingerechnet. Apropos Provider: Wenn Sie über einen der großen Anbieter (America Online, CompuServe, T-Online) ins Internet gehen, kann es zu erheblichen Verzögerungen im Spielablauf kommen, da der einzige Server für Meridian 59 momentan in Amerika steht. Erkundigen Sie sich also vorher, welche Anbindung Ihr Provider nach Übersee hat.

PC FUN ...wo sonst ?!

Computerspiele Vertriebs GmbH

Schillerstraße 26 - 80336 München - Tel. 089/59 12 69 - Fax 089/59 12 76

PC SPIELE	CD	PC SPIELE	CD	PC SPIELE	CD
AD & D Collector's Edition	85,-	Fifa Soccer '97	85,-	Phantasmagora 2*	89,95
Advanced Tact. Fighter Data Disk	39,95	Fugger 2, Die	85,-	Planet 2, Der	75,-
Age of Rifles	39,95	Gene Wars	85,-	Privateer: Darken'ng	89,95
AH 64D - Juggoway Data Disk	89,95	Gene Wars	79,95	Rama	85,-
Alien Trilogy*	89,95	Hardline	65,-	Rebel Assault 2	85,-
Armored Fleet 2.0	75,-	Harpoon '97	89,95	Road Rash WIN95	65,-
Bachomets Fluch	79,95	Heroes of Might and Magic 2*	79,95	Schleichfahrt	75,-
Battle Isle 3 WIN95	75,-	Hind, The	69,95	Shattered Steel	89,95
Battlecruiser 3000 AD	89,95	Hummer Hunted	85,-	Shenlock Holmes: Rosa Tattler	85,-
Betrayer n Antars*	89,95	IndyCar Rac'ng 2	39,95	Siedler 2, Die	75,-
Bleifuß 2	65,-	into the Shadows*	89,95	Silent Hunter	75,-
Book & Magic	75,-	Jagged Alliance Deadly Games	89,95	Slant Thunder WIN95	85,-
Bundel ga Manager 97	79,95	Jeopardy 3*	69,95	Sim Copier	85,-
Casest 2	85,-	John Madden 97	85,-	Sim Sby 2000 Collect on	95,-
Chessmaster 5000	85,-	Kurashi Saga	79,95	Sonic PC	59,95
Civilization 2	85,-	Land of Lore 2*	89,95	Space Hulk 2 WIN95	79,95
Crusader-ke Regret	85,-	Leisure Suit Larry 7	65,-	Star Control 3	79,95
Command & Conquer	85,-	Lighthouse	65,-	Star General	75,-
Command & Conquer Red Alert	85,-	Links US / Arnold Palmer	89,95	Star Trek - Generations*	89,95
Comanche 3.0	75,-	Lord of the Rings 2	85,-	Steel Panthers 2	75,-
Daguerfot - Armet 2	79,95	MLA2 Abrams	79,95	Star Excelsior 2000	89,95
Dायना USA	79,95	Mad TV 2*	85,-	Syndicate Wars WIN95	85,-
Deadlock	79,95	Magic the Gathering	89,95	Time Commando	79,95
Destruction Derby 2	85,-	Marathon 2 Duranda. WIN95	89,95	Tom Ridd	75,-
Duo	79,95	Master of Orion 2	85,-	Tom Ridd	65,-
Die Hard Trilogy	75,95	Mechwarrior 2: Mercenaries	85,-	Triple Play '97	89,95
Dig The	85,-	Megatrax 2	59,-	US Navy Fighters '97	85,-
Domination	89,95	Masterforce: Cyberstorm	79,95	Virtua Fighter	79,95
Dota 3	39,95	Monster Trucks WIN95	85,-	Wagen of War*	79,95
Dungeon Keeper*	85,-	Myrt	75,-	Warcraft 2	79,95
Earthworm Jim 2 + 1	75,-	Nascar Racing 2*	85,-	Warlord vs. Comanche	79,95
Elisabeth 1	75,-	NBA Live 96	85,-	Warrior Commander 4	85,-
F-1 Grand Prix 2	89,95	Nord for Speed Special Edition	85,-	Wizardry Gold	85,-
F-1 Manager '96	79,-	Neraxis	79,95	Wooden Ships & Iron Men	89,95
F-22 Lightning 2	75,-	NHL Hockey '97	85,-	Z	79,95
Fable	59,95	Pandora D rective The	89,95	Zork Nemesis	85,-

Dies ist nur ein kleiner Auszug. Für weitere Spiel titel rufen Sie uns bitte an. Wir führen auch MAC-Spiele, Lösungen, Joysticks und Soundkarten. Versandkosten: JPS-NV 15,-DM / Vorlesse 10,-DM / Ausland 25,-DM. Wir akzeptieren Kreditkarten: Euro/Mastercard / Visa / American Express. Versandpreise sind Ladenpreise. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. * bei Druckerschließung nicht verfügbar.

http://www.pcfun.com/pcfun/



Zur Verstärkung unseres jungen Entwicklerteams sucht Deutschlands führender Hersteller von Unterhaltungssoftware eine/n

GRAFIKDESIGNER/IN

→ Sie verfügen über fundierte Kenntnisse in den Programmen Photoshop und Fractaldesign-Pointer, können auch mit Papier und Bleistift ein Design entwerfen und sind in der Lage, ansprechende Animationen und Menüs auf den Bildschirm zu zaubern. Für Sie ist termingerechtes Arbeiten eine Selbstverständlichkeit. Sie haben keine Berührungängste vor Computerspielen und Multimedia-Anwendungen. Sie suchen die langfristige Perspektive in einem zukunftsorientierten Markt.

SUPPORT-MITARBEITER/IN

→ Sie besitzen fundierte Kenntnisse über den Computerspiele-Markt der letzten drei Jahre und behalten auch bei komplexen Programmen stets die Übersicht. Ihnen bereitet der Umgang mit unseren Kunden keine Probleme. Sie haben idealerweise schon Erfahrungen im Telefon-Support gemacht. Sie bleiben „cool“, auch wenn es heiß hergeht.

HERZLICH WILLKOMMEN IN UNSEREM TEAM!

→ Wir bieten Ihnen eine Anstellung in einer jungen, kreativen Firma mit vielfältigen Aufstiegsmöglichkeiten in einer der schönsten Gegenden Deutschlands. Fühlen Sie sich angesprochen? Dann senden Sie Ihre kompletten Bewerbungsunterlagen, inklusive Arbeitsproben, die selbstverständlich vertraulich behandelt werden, an folgende Adresse:

SOFTWARE 2000

PERSONALABTEILUNG

MAX PLANCK STRASSE 9

23701 EUTIM

SOFTWARE 2000



CyberBoy™

das ultimative 3D-Erlebnis

PC-VR

3D

WOBO ELECTRONICS EUROPE

CyberBoy™

das ultimative 3D-Erlebnis

MEGA PACK

CyberBoy™ LCD-Brille

integrierte Stereo-Kopfhörer & Lautstärke-Regler am Kabel

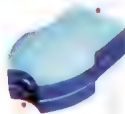


High-Tech LCD-Gläser für True-Color Optik

geeignet für filmfreien 3D Spaß mit bis zu 140 Hz

CyberBoy™ Port

absolut einfacher: Anschluß über die Serielle Schnittstelle



Standard 3,5 mm Klinkeausgang für bis zu 2 CyberBoy's (Klinkevervielfacher & 2. Brille separat erh.)

CyberBoy™

MEGA Pack-Software

Descent II: Dest. Quartzon

Whiplash

Depth Dwellers

StereoView

(inkl. 78 3D-Bildern)

CyView

LCDBios 1.3

Treiber für Descent I

Weitere Software durch renommierte Spiele-Entwickler und das Internet unter „www.woobo.com“ (Shattered Steel™, Slipstream 5000™, D...3D™ etc., etc.)

PC Games (09/96) meint:

„Der CyberBoy überzeugt durch robuste Verarbeitung.... Anschluß - einfacher geht's eigentlich nicht mehr es macht wahnsinnig Spaß“

CyberBoy Mega Pack nur DM 249,- (verb. Preismpt.)

Woobo Electronics Europe, EKJ GmbH, Dorotheenstr. 239, D-53119 Bonn

Infoline: 0228 / 7 66 86-91 • Fax: 0228 / 7 66 86-94

e-mail: cyberboy@t-online.de

bei Fa. Sara
Karolingstr. 110
40223 Düsseldorf

Satz
Layout
Gestaltung

auch im Vertrieb von
ANUBIS ELECTRONIC GmbH
(Sulzbach/Saarland)

Typhoon
Ihr Multimedia-Spezialist

Die besten Spi

19

SONY



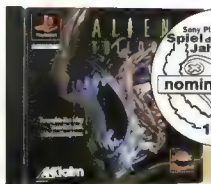
WING COMMANDER 3

Die legendäre Weltraum-Action-Serie von Chris Roberts erwies sich auf Sonys PlayStation als ganz besonders gelungen! Der Hit des Jahres von E.A.!



TOTAL NBA '96

Nie zuvor wurde die amerikanische NBA realistischer auf einem Monitor in Szene gesetzt. Basketball-Fans besicherten Sony hohe Verkaufszahlen!



ALIEN TRILOGY

Die drei Teile der Kult-Science Fiction-Serie von Ridley Scott wurden von Acclaim und Probe Software bestmöglich als 3D-Action-Game präsentiert.

AMIGA



FIGHTIN' SPIRIT

Dieses actiongeladene Arcade-Actionspiel überraschte Amiga-Experten in aller Welt mit genialer Technik und bescherte Neo die begehrte Auszeichnung.



HATTRICK!

Ikarien setzte in dem beliebten Fußball-Manager-Genre ganz neue Maßstäbe. Insbesondere die Detailtreue kann überzeugen!



SLAMTILT

Die weltweit erfolgreichste Pinball-Game-Serie erhielt mit SlamTilt von 21st Century einen würdigen Abschluß, der die Charts monatelang besetzte.

PC CD-ROM



Jedes Jahr zeichnen die F... Verlags (PC GAMES, PC A... FUN und AMIGA GAMES).

Dabei werden alle Titel b... Vorjahres innerhalb von 12 M... also hohe Qualität und Spiel... das abgebildete Symbol

Beste Spiele des Jahres

1996

Redaktionen des COMPUTE! MAGAZIN, SEGA MAGAZIN, MEGA und PC-MAGAZIN wählten die besten Spiele des Jahres aus. Berücksichtigt, die ab August des Jahres erschienen sind. Wenn Sie sich für die Spiele interessieren, suchen Sie auf der Seite 100 nach dem Titel "PC-Spiel des Jahres".



F1 GRAND PRIX 2

Geoff Crammond und MicroProse sorgten für das mit Abstand erfolgreichste PC-Rennspiel seit Jahren. Realistischer, schöner und schneller ging es noch in keiner anderen Formel 1-Simulation zu. Da nahm man auch die Wartezeit gerne in Kauf!



WARCRAFT II

Das immer beliebter werdende Genre der Echtzeit-Strategie-Spiele erhielt mit Warcraft 2 einen besonders fantasievollen und eindrucksvollen Vertreter. Die Blizzard-Entwickler landeten damit ihren bislang größten Erfolg überhaupt!



COMMAND & CONQUER

Westwood und Virgin durften sich mit "Command & Conquer" über ein überaus erfolgreiches Strategiespiel. Da überrascht es nicht, daß der noch komplexere Nachfolger 1997 für Furore sorgen soll!

SEGA



SEGA RALLY

Segas AM3-Entwickler schufen mit Sega Rally nicht nur eines der besten Spielhallen-Rennspiele, sondern auch den Bestseller für den Saturn überhaupt!



ALIEN TRILOGY

Der Softwaregigant Acclaim wurde seinem guten Ruf gerecht und spendierte den Saturn-Jüngern eine tadellose Umsetzung des 3D-Actionhits!



NHL POWERPLAY '96

Einen besonderen Meilenstein in Sachen Eishockey-Spiele haben wir Virgin zu verdanken, die die 32 Bit-Architektur des Saturn erstmals bis an das Limit nutzten.

NINTENDO



DONKEY KONG COUNTRY 2

Der letztjährige Hit erfuhr eine kaum für möglich gehaltene Steigerung und eroberte die Charts in Europa!



NBA LIVE '96

Die Sportspielabteilung von Electronic Arts spielte einmal mehr ihre Trümpfe aus und lieferte das mit Abstand beste 16 Bit-Basketball-Game!



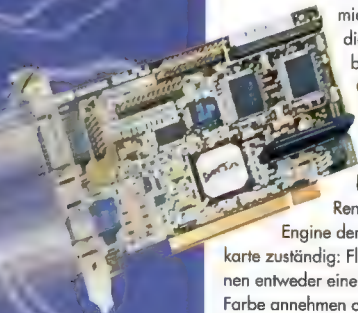
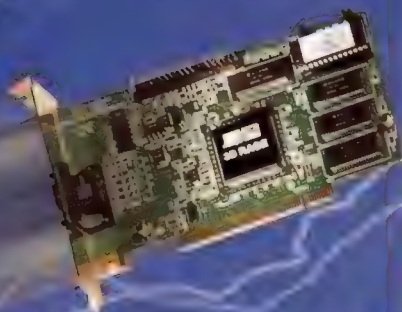
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE

Das absolute Optimum in Sachen 16 Bit-Fußballspiel gelang einmal mehr den Konami-Programmierern!

3D-Grafikkarten geben Gas

3D-Beschleuniger im Überblick

Der Markt für 3D-Grafikkarten boomt: Beinahe jeder Hersteller bietet mittlerweile ein Produkt mit 3D-Prozessor an, der Flugsimulatoren oder Autorennen zu fließend animierter 3D-Grafik verhelfen soll. Wer in dem Wettlauf der Anbieter die besten Karten hat, zeigt Ihnen der folgende Artikel.



Zum Verständnis der Technik, die bei den neuen Karten zum Einsatz

kommt, sollten Sie zunächst wissen, wie ein virtuelles 3D-Szenario überhaupt aufgebaut ist. So setzt sich eine 3D-Welt aus einer Vielzahl einzelner Objekte zusammen: Dies können Raumschiffe, Autos, Bäume, Berge oder Straßen sein, die erst im Zusammenspiel eine 3D-Welt ergeben. Die Größe und Position eines Objekts wird über dreidimensionale Koordinaten bestimmt. Die kleinste Einheit bildet hierbei ein Polygon oder Dreieck, dessen Aussehen je nach Lichtquelle oder Blickwinkel ständig verändert bzw. transformiert wird. Um die zuvor berechneten Objekte nun mit Farben oder Texturen zu belegen, ist die Rendering-Engine der 3D-Grafikkarte zuständig: Flächen können entweder eine einheitliche Farbe annehmen oder mit einer Grafik (Textur) überzogen werden. Um von übereinan-

derliegenden Objekten nur den für den Betrachter sichtbaren Teil darzustellen, ist der Z-Buffer notwendig. In ihm wird die Koordinate der räumlichen Tiefe für jeden Bildpunkt gespeichert.

Während herkömmliche 3D-Spiele also sämtliche für die Bildberechnung notwendigen Schritte mit Hilfe der CPU des PCs vornehmen, können Spiele mit Unterstützung von 3D-Karten einen Teil der Aufgaben auslagern: So wird das komplette Rendering von der 3D-Karte übernommen. Dabei kommen Techniken wie Alpha Blending, Fogging sowie diverse Filter zur Verbesserung der Bildqualität zum Einsatz, die wir im Glossar näher erläutern haben. Durch den Einsatz eines 3D-Beschleunigers werden schließlich auch höhere Bildschirmauflösungen möglich. Aber nicht nur die Grafik wird verbessert: durch die Entlastung des Prozessors haben die Programmierer mehr Rechenleistung zur Verfügung, die der künstlichen Intelligenz der Computergegner zugutekommt.

Ausstattung der 3D-Grafikkarten

Bei der Auswahl eines 3D-Beschleunigers sollten Sie auf drei Kriterien besonders achten: auf den 3D-Prozessor, die RAM-Ausstattung und die Bandbreite der Datenübertragung zwischen Grafikkarte und Rechner. Das Herz einer 3D-Karte ist natürlich der Gra-

fikprozessor: Hier finden Sie häufig einen um 3D-Funktionen erweiterten 2D-Prozessor. Solche Prozessoren sind auch weiterhin für die Beschleunigung von Grafikfunktionen unter Windows zuständig. Entsprechende Karten sind in der Herstellung vergleichsweise preiswert, da der Hersteller auf ein vorhandenes Platinenlayout zurückgreifen kann und relativ wenige Bauteile benötigt. Andere Prozessoren wurden ausschließlich für die Berechnung der 3D-Grafik entwickelt - diese Karten werden in Form einer Zusatzkarte neben eine vorhandene 2D-Karte installiert. Die Vorteile dieser Lösung: Sie können Ihre bereits vorhandene Grafikkarte auch weiterhin verwenden. Ein leistungsfähiger 3D-Prozessor allein ist jedoch noch kein Garant für hohe Geschwindigkeit. Vor allem die Ausstattung und die Geschwindigkeit des Grafikspeichers haben hohen Einfluß auf die Performance. Beim Einsatz von bilinearen Filtern, Z-Buffer und Double-Buffer verschlingt die Berechnung eines einzelnen Bildes in einer Auflösung von 640 x 480 Punkten und 16 Bit Farbtiefe bereits 1,8 MByte Speicher. Zwei MByte RAM sind daher Mindestvor-

aussetzung. Weiterhin muß der Grafikprozessor ständig auf die Grafikdaten zurückgreifen, so daß schnelle Zugriffszeiten auf den Speicher notwendig sind. Konventionelles DRAM gilt hierfür als zu langsam, erst EDORAM mit einer Zugriffszeit von maximal 50 ns bietet ausreichende Reserven. Optimal sind dagegen schnellere RAM-Typen wie SDRAM, SGRAM, MDRAM oder WRAM, die einen Zugriff von nur noch 12 ns ermöglichen. Außerdem muß die Grafikkarte über eine hohe Bandbreite verfügen, um die anfallenden Datenmengen möglichst schnell zwischen Rechner und Karte übertragen zu können. Wer übrigens glaubt, seinen betagten 486er reaktivieren zu können, wird eine herbe Enttäuschung erleben: Unterhalb eines Pentiums mit 90 MHz sollten Sie 3D-Beschleuniger nicht einsetzen.

Microsofts Direct3D

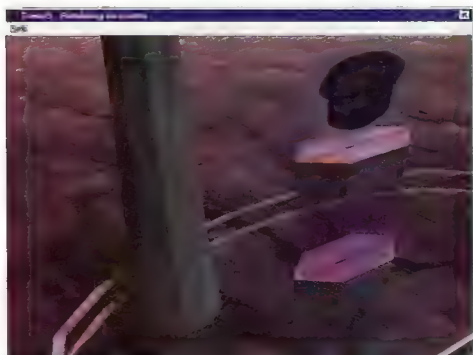
Die neue Hardware allein nutzt ohne entsprechende Software nichts. Spiele-Entwickler standen bis vor kurzem vor dem Problem, daß ein Game an die verschiedenen 3D-Prozessoren eigens angepaßt werden mußte. So gibt es

Spiele, die nur mit einer bestimmten Grafikkarte laufen - aus diesem Grund ist die Zahl der verfügbaren Titel bis jetzt auch überschaubar geblieben. Eine Lösung dieses Problems ist die Softwareschnittstelle Direct3D von Microsoft. Mit diesem Treiber lassen sich die 3D-Funktionen verschiedener Grafikkarten über einheitliche Befehle ansprechen. Dies hat für die Hersteller den Vorteil, daß sie ihre Spiele nicht mehr für jedes einzelne Produkt konvertieren müssen und auf eine eigens programmierte Rendering-Engine sogar ganz verzichten können. Besitzer von 2D-Grafikkarten brauchen übrigens nicht den Kopf in den Sand zu stecken: Zu Direct3D gehört eine Soft-

ware-Emulation der Rendering-Engine, so daß 3D-Spiele unter Windows95 auch weiterhin laufen. Auf Filter, höhere Auflösungen und Spezialeffekte muß aus Gründen der Geschwindigkeit jedoch verzichtet werden.

Die Prozessoren im Überblick

S3 Virge: Der S3 Virge ist eine erweiterte Version des TrioV+, der neben den 3D-Funktionen eine verbesserte 2D-Leistung aufweist. Im Vergleich zu den Originalversionen einiger 3D-Spiele bleibt überraschenderweise eine Steigerung der Geschwindigkeit aus: Die „beschleunigten“ Versionen von Terminal Velocity und Descent



Der 3D-Prozessor PowerVR von NEC beherrscht hervorragende Transparenz- und Schatten-Effekte und kommt auf der Apocalypse 3D von VideoLogic zum Einsatz.



Bei der an den S3 Virge angepaßten Version von Terminal Velocity kann man sehr gut die Verbesserung der Bildqualität erkennen: Deutlich sind im oberen Bild feinere Strukturen der perspektivisch korrekten Textur erkennbar.

2 laufen sogar geringfügig langsamer. Dafür ist jedoch die Bildqualität dank bilinearem Filter und einer Farbtiefe von 16 Bit brillant. Besonders hervorzuheben ist die Karte Miro Media3D, die über eine Anschlußmöglichkeit für ein Fernsehgerät verfügt, auf dem Sie Computerspiele mit einer Auflösung von bis zu 640 x 480 Punkten wiedergeben können.

S3 VirgeVX: Die VX-Version des Virge arbeitet mit schnellem VRAM, das unter Windows auch hohe Auflösungen bis 1.600 x 1.200 Punkten mit hohen Bildwiederholungsraten unterstützt. Nur geringfügig wirkt sich das VRAM jedoch auf die 3D-Leistungen aus.

ATI 3D Rage: Der 3D-Rage verfügt über ähnliche 3D-Funktionen wie der Virge von S3 und erreicht auch in etwa vergleichbare Leistungen. Von echter Beschleunigung kann also nicht die Rede sein, jedoch werten Filter die Bildqualität deutlich auf.

ATI 3D Rage 2: Nur kurze Zeit nach der Einführung des 3D-Rage präsentiert ATI mit dem Rage 2 auch schon seinen Nachfolger. Zum Testzeitpunkt stand uns noch kein Exemplar zur Verfügung, so daß wir keine Aussagen über die tatsächliche Performance machen können. Laut ATI ist der 2D-Teil

um 20 Prozent schneller geworden, während die 3D-Performance glatt verdoppelt wurde. Die erste verfügbare Karte mit dem neuen Prozessor wird die ATI 3D-Expression+PCTV sein, die mit 2 bis 4 MByte SDRAM arbeitet und noch eine weitere Besonderheit aufweist: das Bild läßt sich bis zu einer Auflösung von 800 x 600 Punkten auf einem gewöhnlichen Fernsehgerät wiedergeben.

Matrox MGA1064SG: Wie das Kürzel in der Bezeichnung andeutet, arbeitet der Prozessor mit dem schnellen SGRAM. Eingesetzt wird dieser 3D-Beschleuniger auf der Grafikkarte Mystique der kanadischen Firma Matrox. Im Vergleich zu Produkten mit Virge-Prozessor erreicht die Mystique etwa doppelte 3D-Performance, was sich in Spielen wie Microsofts Hellbender in einem wesentlich schnelleren und einem flüssigen Bildaufbau bemerkbar macht. Bemerkenswert ist zudem die hervorragende Leistung der Karte unter Windows 95. Matrox hat leider auf den bilinearen Filter verzichtet, so daß die Bildqualität nicht verbessert wird.

Matrox MGA2064W: Mit diesem Prozessor ist die Grafikkarte Matrox Millennium ausgestattet. Dieses Produkt zielt

laut Matrox zwar auf den professionellen Anwender ab, sei aber der Vollständigkeit halber hier erwähnt. Das extrem leistungsfähige WRAM und der mit 220 MHz getaktete RAMDAC ermöglichen exzellente Bildwiederholungsraten auch in hohen Auflösungen bis 1.600 x 1.200 Punkte. Der Millennium fehlt allerdings das für Spiele wichtige Texture-Mapping, so daß sich diese 3D-Karte besonders für den CAD-Bereich empfiehlt.

NEC PowerVR: Der PowerVR wird von Videologic unter der Bezeichnung Apocalypse 3D in Form einer PCI-Karte ange-



Bei den Bildern aus **Monster Truck Rally** handelt es sich nicht etwa um Standbilder: Die **Matrox Mystique** berechnet die 3D-Umgebung in Echtzeit bei exzellenter Geschwindigkeit.

Wichtige Begriffe

Alpha Blending: Eine Art Transparenz-Effekt, durch den Objekte wie Fensterscheiben eines Autos durchsichtig werden.

Anti-Aliasing: Der häßliche „Treppeneffekt“, der besonders bei diagonalen Linien deutlich wird, kann durch weiche Farbübergänge minimiert werden.

Bilineare Filter: Diese Filterfunktion ist vergleichbar mit der Weichzeichnerfunktion eines Grafikprogramms. Durch Mischen der Farben von benachbarten Bildpunkten wird der Rastereffekt beim Vergrößern einer Grafik verhindert.

Double Buffering: Änderungen an einem Bild werden zunächst in einem zweiten Speicherbereich vorgenommen. Erst wenn die neue Grafik komplett aufgebaut ist, wird diese in den Bildschirmspeicher kopiert. Double Buffering erhöht nicht die Geschwindigkeit, sondern sorgt für einen sauberen Bildschirm Aufbau.

Fogging: Weit entfernte Objekte erscheinen zunächst vernebelt und werden bei Annäherung sanft eingeblendet. Diese Technik ist besonders effektiv, wenn ein unbegrenzter Horizont dargestellt wird. Texture Mapping bedeutet die Projektion von Grafiken auf dreidimensionale Objekte, um diese realistischer aussehen zu lassen.

MIP-Mapping: Für ein Objekt sind mehrere Texturen in unterschiedlicher Auflösung vorhanden. Diese werden je nach Entfernung des Betrachters eingeblendet. Ein Objekt erscheint somit selbst aus nächster Nähe noch sehr detailliert. Um Sprünge während des Umschaltens einer Textur zu vermeiden, können trilineare Filter eingesetzt werden.

Trilineare Filter: Erhöhen die Darstellungsqualität von Texturen. Hierbei werden zwei Auflösungsstufen einer Textur gefiltert und in einem dritten Schritt einer bilinearen Filterung unterzogen. Diese Technik gilt als sehr rechenaufwendig, bringt jedoch eine optimale Bildqualität.

Perspective Correction: Bei der Projektion einer Textur können perspektivische Verzerrungen auftreten, die durch die perspektivische Korrektur behoben werden.

Gouraud Shading: Berechnet weiche Übergänge zwischen den zum Aufbau eines Objektes benötigten Flächen bzw. Polygonen. Für den Betrachter entsteht somit der Eindruck eines weichen Übergangs zwischen zwei Polygonen.

Z-Buffer: Die vom Standpunkt des Betrachters aus hinter einem Objekt liegenden Bildpunkte werden mit Hilfe des Z-Buffers gezielt ausgeblendet. Diese Methode ist im Vergleich zu anderen Alternativen sehr schnell, verbraucht jedoch bis zu 2 Byte Speicher pro Bildpunkt.



Scorched Planet überzeugt unter der **Matrox Mystique** nun auch in der hohen Auflösung durch einen flüssigen Bildaufbau. Das Fehlen von bilinearen Filtern wird durch die groben Pixelstrukturen auf dem Boden deutlich.

Action Feeling

SV 244 3D CYCLONE

Hier ist alles programmierbar!
Analog-Joystick mit 17
programmierbaren Feuertasten,
Rundumsicht-Kontrolle (Kulihed).
Kein Speicherungsverlust durch
Ausschalten. 3D Funktion
durch Anschluß an Game-Port
und Tastatur-Port.
Incl. Windows 95 Treiber
unverbindl. Preisempfehlung
DM 99,95

SV 235 3D PROGRAM PAD

Ein Pad, das nichts zu verstecken braucht!
Die Bewegungsrichtungen und die 10
Feuertasten sind komplett programmierbar.
Die Programmierungen sind durch eine
Software speicherbar (kein Speicherungsverlust
durch Ausschalten). 3D Funktion durch
Anschluß an Game-Port und Tastatur-Port.
Incl. Windows 95 Treiber.
unverbindl. Preisempfehlung DM 69,95

SV 214 PC SABRE PRO

Fliegen muß nicht
teuer sein!
Analog-Joystick mit 4
Feuertasten, Rund-
umsicht-Kontrolle
(Kulihed), Dauerfeuer,
extra langem Kabel
und komfortabler Gummi-
einlage am Griff. Für Links-
und Rechtshänder geeignet.
unverbindl. Preisempfehlung DM 49,95

SV 243 MAGNUM 6

Joystick oder Maus? Das ist hier die Frage.
Analog-Joystick mit 6 Feuertasten,
Software um den Joystick als Maus
einzusetzen und Rundumsicht-Kontrolle. Für Links-
und Rechtshänder geeignet. Incl. Windows 95 Treiber.
unverbindl. Preisempfehlung DM 69,95

SV 234 PC POWERPAD PRO

Es ist das Analog- und Digital-Pad
für den PC. Sechse Feuertasten, Dauerfeuer,
Schubkontrolle und Zentrierautomatik für den
Mini-Joystick. Incl. Windows 95 Treiber.
unverbindl. Preisempfehlung DM 49,95

Jöllennebeck

GmbH · FarEast-Import-Export

27404 Weertzen · Tel. (0 42 87) 12 51 · Fax (0 42 87) 6 07

Vertrieb nur über den Fachhandel

NACHBESTELLEN!

Ausgabe 12/96

jetzt im Handel

erhältlich oder

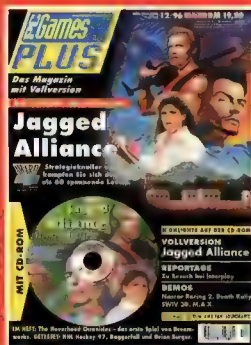
gleich bestellen!



10/96



11/96



12/96

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder
bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende
Adresse schicken: : COMPUTEC VERLAG, Isarstr.
32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

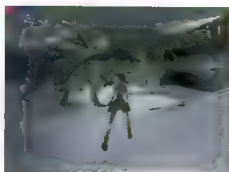
Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> PC GAMES Plus „Slipstream 5000“	10/96	zu DM 19,80	
<input type="checkbox"/> PC GAMES Plus „Kaiser Deluxe“	11/96	zu DM 19,80	
<input type="checkbox"/> PC GAMES Plus „Jagged Alliance“	12/96	zu DM 19,80	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale			DM 3,-
GESAMTBETRAG			

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

boten, die neben einer vorhandenen Grafikkarte läuft. Beide Karten tauschen die Daten über den PCI-Bus aus: Wichtig ist daher die korrekte Funktion des Bus-Mastering, bei dem besonders ältere PCI-Hauptplatinen ihre Probleme haben. Erste Demoprogramme zeigen, daß die Karte von Videologic ihren Namen zu Recht trägt: Einige Spiele und Demos liefen beinahe doppelt so schnell wie auf der bereits recht flotten Matrox Mystique. Sogar in der Auflösung von 1.024 x 768 Punkten überzeugt der PowerVR noch durch hohe Bildwiederholraten. Der Prozessor verfügt außerdem über ausgezeichnete Schatten- und Transparenzfunktionen, die das 3D-Erlebnis deutlich steigern. Einziger Haken: Es ist kein billigerer Filter vorhanden. Laut Videologic sind bereits erste 3D-Spiele in Entwicklung, die Auflösungen von bis zu 800 x 600 Punkten unterstützen werden.

3DFX Voodoo: Härtester Konkurrent für den PowerVR ist der Prozessor Voodoo der Firma 3DFX. Der Voodoo ist ebenfalls ein reiner 3D-Prozessor, der auf einer zusätzlichen Karte betrieben wird.



Zahlreiche Spiele sind für den 3DFX Voodoo bereits in Entwicklung, darunter VR Soccer, Whiplash und Tomb Raider.

Die Verbindung zur Grafikkarte geschieht hierbei über ein externes Kabel, bei dem das Bildsignal durchgeschleift wird. Beim Aufruf von Direct3D schaltet sich die 2D-Grafikkarte ab, und der Voodoo übernimmt die Kontrolle. Der Prozessor erreicht ebenfalls exzellente Bildwiederholraten und unterstützt im Gegensatz zum PowerVR auch bilineare Filterfunktionen. Im Test weigerte sich der Voodoo jedoch standhaft, Auflösungen jenseits von 640 x 480 Punkten darzustellen. Im 3D-Betrieb ist die maximale Bildwiederholfrequenz des Monitors außerdem auf 60 Hz

begrenzt. Bei der 2D-Darstellung können Sie jedoch die Bildwiederholfrequenzen Ihrer Grafikkarte nach wie vor voll ausnutzen.

Rendition Vérité: Von Creative Labs kommt der 3D-Blaster PCI, der mit dem Prozessor Vérité von Rendition arbeitet. Bei Redaktionsschluß war jedoch noch kein Muster verfügbar - auch waren von Creative Labs keine weiteren Details in Erfahrung zu bringen.

Fazit

Die besten Aussichten erwarten Sie derzeit bei dem 3DFX Voodoo sowie dem PowerVR

von NEC bzw. Videologic. Die Preise entsprechender Karten liegen zwischen 380,- und 600,- Mark, wobei der Betrag für eine parallel zu installierende 2D-Grafikkarte gegebenenfalls noch hinzugerechnet werden muß. Als Komplettlösung können wir die Mystique von Matrox empfehlen: Sie liegt zwar leistungsmäßig hinter Voodoo und PowerVR, fällt aber preislich moderater aus. Was die neuen Produkte von ATI und Creative Labs in der Praxis leisten, reichen wir in einer der kommenden Ausgaben nach, sobald Testmuster zur Verfügung stehen.

Kersten Mayer ■

Im Überblick

Hersteller	Produkt	Prozessor	RAM-DAC	Speicher	Preis	Besonderheit
Diamond	Stealth 3D 2000	S3 Virge	135 MHz	2 bis 4 MByte EDORAM	299,- (2MB), 355,- (4MB)	
Elsa	Victory 3D	S3 Virge	135 MHz	2 bis 4 MByte EDORAM	328,- (2MB), 429,- (4MB)	
Genoa	Phantom 3D	S3 Virge	135 MHz	2 bis 4 MByte EDORAM	ab 250,-	
Hercules	Terminator 3D	S3 Virge	135 MHz	4 MByte EDORAM	390,-	
Miro	Media 3D	S3 Virge	135 MHz	2 MByte EDORAM	349,-	Anschluß an Fernseher möglich
Number Nine	9 FX Reality 332	S3 Virge	135 MHz	2 MByte EDORAM	300,-	
Orchid	Fahrenheit Video 3D	S3 Virge	135 MHz	2 MByte EDORAM	328,-	
Diamond	Stealth 3D 3000	S3 Virge VX	220 MHz	2 bis 4 MByte VRAM	439,- (2 MB), 525,- (4MB)	
Elsa	Winner 2000 AVI	S3 Virge VX	220 MHz	2 bis 4 MByte Dual-Port EDORAM	ab 450,-	
Miro	Crystal VR	S3 Virge VX	220 MHz	2 bis 4 MByte VRAM	ab 450,-	
ATI	3D Xpression Plus	3D RAGE 2	170 MHz	2 MByte EDORAM	269,- (2MB)	
ATI	3D Xpression PC2TV	3D RAGE 2	170 MHz	2 bis 4 MByte SDRAM	329,- (2MB), 429,- (4MB)	Anschluß an Fernseher möglich
ATI	3D Turbo PC2TV	3D RAGE 2	200 MHz	4 bis 8 MByte SGRAM	499,- (4MB), 699,- (8MB)	Anschluß an Fernseher möglich
Matrox	Mystique	MGA 1064SG	170 MHz	2 bis 4 MByte SGRAM	399,- (2MB), 519,- (4MB)	
Matrox	Millennium	MGA 2064W	220 MHz	2 bis 8 MByte VRAM	439,- (2MB), 599,- (4MB)	
Creative Labs	3D Blaster PCI	Rendition Vérité	135 MHz	4 MByte EDORAM	449,-	
Orchid	Righteous 3D	3DFX Voodoo	entfällt	4 MByte EDORAM	599,-	benötigt zus. 2D-Grafikkarte
Diamond	Monster 3D	3DFX Voodoo	entfällt	4 MByte EDORAM	449,-	benötigt zus. 2D-Grafikkarte
Videologic	Apocalypse 3D	NEC Power VR	entfällt	4 MByte SGRAM	380,-	benötigt zus. 2D-Grafikkarte

User aller Welten vereinigt Euch!

Ab 13. November am Kiosk.
Die neue

CHIP

NEU! Noch aktueller: Erscheinungstag 14 Tage
vorverlegt! Mehr Top-News, noch heißer durch extrem
kurzen Redaktionsschluß!

NEU! Noch übersichtlicher und leserfreundlicher!
Mit cleverem Infosystem für jedes Thema.

NEU! Noch anwenderorientierter! Der Ratgeber im PC-
Alltag! Sachkundige, verständliche und außergewöhn-
liche Lösungswege für Ihre Probleme!

NEU! Noch bessere individuellere Kaufberatung.
Genaueste Analyse des Marktangebotes im großen
Extrateil!

Wir testen transparent und unabhängig! Testen Sie uns: bei Ihrem Zeitschriftenhändler oder: <http://www.chip.de>

CHIP

A little bit more

Sie möchten einmal so richtig Gas geben? Kein Problem: Mit den neuen Lenkrädern und Pedalen, die wir Ihnen hier vorstellen, machen Rennsimulationen erst so richtig Spaß.

Formula 1 Grand Prix 2 von MicroProse ist derzeit der beste Rennsimulator für den PC. Blitzschnelle Reaktionen sind erforderlich, wollen Sie die Kontrolle über Ihren Boliden nicht verlieren. Die Steuerung über Tastatur ist dabei häufig zu ungenau - präzise Lenkbewegungen sind nicht möglich. Für optimalen Fahrspaß sorgen Lenkräder, die wie ein Joystick mit dem Rechner verbunden werden, sowie Pedalsysteme, über die Sie Gas und Bremse bedienen. Hersteller wie CH Products oder Thrustmaster, bekannt durch ihre aufwendigen Steuerknüppel für Flugsimulatoren, bieten eine Reihe interessanter Erweiterungen an. Die Pedale von CH Products werden als Zubehör ohne Lenkräder verkauft und eignen

sich damit sowohl für Flug- und Autosimulationen.

CH Products Pedals und Pro Pedals

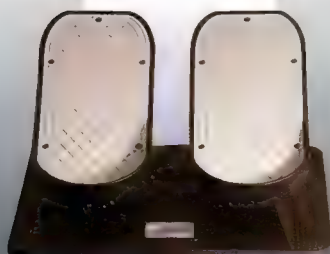
Auf den ersten Blick sehen sich die Pedals und die Pro Pedals ziemlich ähnlich, weisen aber dennoch grundverschiedene Funktionen auf. Die rund 190,- Mark teuren Pro Pedals wurden eigentlich zur Steuerung des Querruders bei Flugzeugen konzipiert: Sie können die Pedale nämlich gleichzeitig in entgegengesetzter Richtung vor- und zurückbewegen. Über einen Schalter läßt sich jedoch der Flugmodus ausschalten, und die Pedale arbeiten wie Gas und Bremse. Etwas billiger kommen Sie schließlich mit der Standardvariante weg: Den Pedals - ohne Pro - fehlt die Funktion zur Simulation des Querruders, weshalb sie mit 120,- Mark entsprechend günstiger zu haben sind. Beide Varianten erlauben in der Praxis eine präzise Steuerung, neigen jedoch dazu, bei kräftigen Bremsmanövern etwas zu verrutschen.

Die besten Lenkräder und Pedale im Vergleich

Pole P

Thrustmaster Grand Prix 1 und Formula T2

Von Thrustmaster sind zwei Lenkräder lieferbar, die beide über ein ausgesprochen griffiges Lenkrad verfügen. Das mit 179,- Mark etwas preiswertere Modell Grand Prix 1 wird ohne Pedale geliefert. Gas und Bremse bedienen Sie über zwei Hebel, die an der Rückseite des Lenkrades angebracht sind. Die zwei Knöpfe zum Gangwechsel sind nicht optimal positioniert - Geht es auf der Rennpiste einmal hektisch zu, kann man diese schon einmal verfehlen. Zusätzlich gibt es an der Seite noch zwei weitere Feuerknöpfe, die Sie mit Sonderfunktionen belegen können. Mit zusätzlichen Pedalen ist das 239,- Mark teure Lenkrad Formula T2 ausgestattet. Zum Durchschalten der Gänge dient ein



Die Standard-Ausführung der Pedale von CH Products eignet sich besonders für Fahrsimulatoren und erlaubt eine präzise Dosierung von Gas und Bremse.

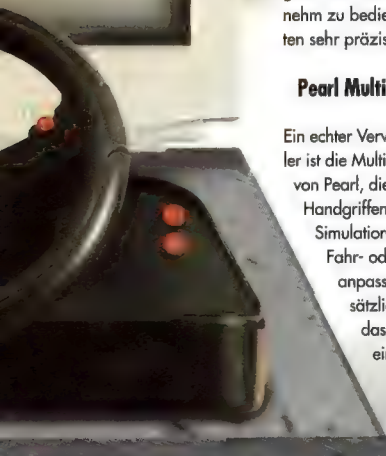


Geschaltet wird beim Thrustmaster Formula T2 mit dem kleinen Hebel auf der rechten Seite. Zusätzlich verfügt das System auch über zwei Pedale zum Bremsen und Beschleunigen.

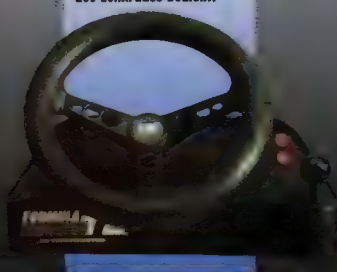


Die Pedale lassen sich zwar recht einfach bedienen, allerdings drohen sie bei allzu abrupten Bremsmanövern wegzurutschen.

osition



Zum Gangwechsel benutzen Sie beim Grand Prix 1 von Thrustmaster zwei Feuerknöpfe. Gas und Bremse werden mit zwei Hebeln an der Rückseite des Lenkrades bedient.



kleiner Hebel rechts neben dem Lenkrad, der den beiden Sondertasten jedoch etwas im Weg steht. Recht bequem lassen sich die Pedale bedienen, die aber ebenfalls bei Vollbremsungen wegrutschen können. Sehr stabil lassen sich dagegen die beiden Lenkräder an einer Schreibtischkante festschrauben. Insgesamt können die beiden Produkte überzeugen: Sie sind robust, angenehm zu bedienen und arbeiten sehr präzise.

Pearl Multi-Gamestation

Ein echter Verwandlungskünstler ist die Multi-Gamestation von Pearl, die Sie mit wenigen Handgriffen an verschiedene Simulationen wie einen Fahr- oder Flugsimulator anpassen können. Zusätzlich können Sie das Lenkrad auch zu einem Motorrad-

lenker umbauen. Mitgeliefert werden außerdem zwei Pedale, die jedoch für ausgewachsene Füße deutlich zu klein ausgefallen sind und eine präzise Dosierung von Gas und Bremse erschweren. Zur Steuerung des Höhenruders eines Flugzeuges kann das gesamte Lenkrad vor- und zurückbewegt werden. Für einen Fahrsimulator wird es dagegen arretiert. Über einen separaten Schieberegler an der Frontseite wird das Querruder betätigt. Die Multi-Gamestation verfügt nur über zwei Feuer Tasten, die sich in Actionspielen auch mit Dauerfeuer belegen lassen. Weitere Funktionstasten sind nicht vorhanden.

Das Plastikgehäuse hinterläßt einen reichlich klapprigen Eindruck, was das Fahrvergnügen aber nicht einschränkt - extrem hohe Belastungen sollten Sie dem Lenkrad jedoch nicht zumuten. Gelegenheitspiloten ohne allzu hohe Ansprüche sind mit der nur 89,- Mark teuren Multi-Gamestation gut bedient, zumal sich hiermit eine Vielzahl verschiedener Spiele bedienen läßt.

Erst Mitte Dezember wird von Vidas das Lenkrad mit der Be-



Die Pro Pedals von CH Products können Sie in Flug- und Fahrsimulationen einsetzen: Zur Steuerung des Querruders werden beide Pedale parallel in entgegengesetzter Richtung bedient, sie sind aber auch umschaltbar auf normalen Betrieb.

Anbieter

Alle hier vorgestellten Produkte sind im Fach- und Versandhandel sowie in gut sortierten Kaufhäusern erhältlich. Die Multi-Gamestation können Sie direkt beziehen über: Pearl Agency GmbH, Telefon (0180) 555 82, Fax (07631) 360-444. Für die Bereitstellung von Testmustern danken wir den Firmen NBG Handels & Verlags GmbH, Rushware GmbH, Leisuresoft GmbH sowie Vidas Electronic Vertriebsgesellschaft mbH.

zeichnung Destiny erscheinen, das insbesondere durch sein extravagantes Design ins Auge fällt.

Vidis Destiny

Eine Besonderheit ist das innerhalb des Lenkrades angebrachte Steuerkreuz, mit dem Sie Sonderfunktionen oder Menüs innerhalb der Spiele aufrufen können. Zusätzlich sind direkt auf dem Lenkrad sieben programmierbare Tasten vorhanden. Interessant ist schließlich der Preis: Komplett mit zwei großen Pedalen soll das Paket nur 179,- Mark kosten.

Kersten Mayer ■

Mit wenigen Handgriffen können Sie die Pearl Multi-Gamestation umrüsten: Aus dem Lenkrad wird dann ein Motorradlenker.



Gutes muß nicht teuer sein!



Classic-Wertung:

92%

"Ein unverfälschtes Meisterwerk!"



Classic-Wertung:

88%

"Ein kleiner, bunter Panzer-Straßenkämpfer!"



Classic-Wertung:

93%

"Abschreckendes Auftreten der Oberklasse!"



Classic-Wertung:

91%

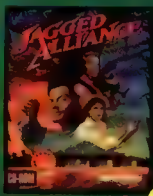
"Für jeden STAR WARS-Fan unverzichtbar!"



Classic-Wertung:

90%

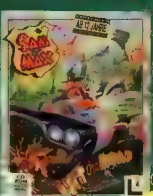
"Jeder Abenteuerer, der sein Desktop...so macht, werden noch mehr Spaß!"



Classic-Wertung:

90%

"Die Referenz im Strategie-Spiel!"



Classic-Wertung:

93%

"Absolut witzig, unterhaltsam, lustig!"



Classic-Wertung:

80%

"Jede Menge Action, Spannung und Abwechslung!"



Classic-Wertung:

93%

"Jede Fliegerei...mit toller Spielerei!"



Classic-Wertung:

88%

"Der Referenz im Strategie-Spiel!"



Classic-Wertung:

72%

"Halsbrecherische Komplex-Aktion in VGA!"



Classic-Wertung:

73%

"Jeden- und Ohrsenschmerz der Referenzklasse!"



Classic-Wertung:

93%

"Jede Fliegerei...mit toller Spielerei!"



Classic-Wertung:

88%

"Der Referenz im Strategie-Spiel!"



Classic-Wertung:

72%

"Halsbrecherische Komplex-Aktion in VGA!"



Classic-Wertung:

73%

"Jeden- und Ohrsenschmerz der Referenzklasse!"



Blau Wertung = Läuft nur unter Windows 95

Orange Wertung = Läuft nur unter Windows 3.1

Gelbe Wertung = läuft unter DOS und Windows 95

Rote Wertung = Läuft unter Dos

Jeder Titel
STREETPRICE **DM 39,95***

**CLASSIC
AWARD**
Games Disc & Mag

*unverbindliche Preisempfehlung

Sechs neue Titel im Angebot!



Battlehawks 1942
Their Finest Hour:
 The Battle of Britain &
 Their Finest Missions
Secret Weapons
 of the Luftwaffe
 + 4 neue Missionen

Classic-Wertung:
88%
 „Ein absolutes Muss für alle
 Fans von Simulationen.“



Jeder Titel
 STREETPRICE **DM 49.95⁺**



Monkey Island
**Indiana Jones &
 the Last Crusade**

Classic-Wertung:
86%
 „Ein Spielzeit-Garant für
 Wochen und Wochen...“



Command & Conquer
Operation
White Lightning
Global Challenge
Over the Edge und
 10 Szenarien.

Classic-Wertung:
92%
 „Einmalige 3D-Aktion
 im Mehrspieler.“



Compilations



Might & Magic III
Might & Magic IV
Might & Magic V

Classic-Wertung:
83%
 „Unvergleichlich in jeder Generation...
 Taktikspiel-Klassiker.“

**Erhältlich überall,
 wo es PC-Spiele gibt!**

Jeder Titel
 STREETPRICE **DM 29.95⁺**



Classic-Wertung:
93%
 „Brillante Fortsetzung
 des Klassikers“



Classic-Wertung:
70%
 „Überzeugende
 3D-Sport-Simulation.“



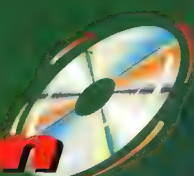
Classic-Wertung:
91%
 „Der Klassiker unter
 den Abenteuern.“



Classic-Wertung:
68%
 „Erstklassige Atmosphäre,
 schillernde Filmbildgebung.“



classics on



COMING UP!

Die PC Games Ausgabe 1/97 erscheint am 4. Dezember 1996

DIABLO



Wenn da mal nicht der Teufel im Detail steckt: Blizzards Action-„Rollenspiel“ nähert sich mit großen Schritten der Fertigstellung. Von der filigranen Grafik und dem fesselnden Spielprinzip konnten sich PC Games-Leser ja bereits anhand der exklusiven Demo-Version auf der Cover CD-ROM 11/96 überzeugen. Freuen Sie sich schon jetzt auf eines der Highlights in der Test-Rubrik der nächsten Ausgabe!

FIFA SOCCER '97

Nach NHL Hockey 97 dezimiert FIFA Soccer 97 das Budget der Sportspiel-Fans - oder doch nicht? Lohnt sich die Anschaffung der Fußball-Simulation, wenn man bereits FIFA Soccer 96 auf der Festplatte hat? PC Games erläutert, mit welcher Hardware sich das Programm noch angenehm spielen lässt und was gegenüber der letztjährigen Fassung verbessert wurde.



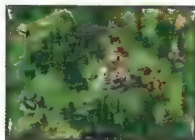
HAVE A N.I.C.E. DAY



Wenn Sie der Preview in dieser Ausgabe neugierig gemacht hat, fiebern Sie der endgültigen Version vermutlich genauso entgegen wie wir. Kein Wunder, denn das Rennspiel von Magic Bytes aus Gütersloh wartet mit Features auf, die nicht mal ein Bleifuß 2 zu bieten hat. In vier Wochen herrscht endgültige Gewissheit - der Review klärt über Stärken und Schwächen von HAND auf.

DIE SIEDLER 2 - MISSION CD-ROM

Der nächste Winter kommt bestimmt. Und mit ihm die Siedler 2 Mission-CD-ROM: 20 brandneue Karten lassen auf wochenlange Auseinandersetzungen mit streitbaren Völkchen schließen. Wo wurde der Schwierigkeitsgrad angesiedelt? Und wie komfortabel ist der mitgelieferte Editor zu bedienen? Was lässt sich manipulieren, was nicht? Fragen über Fragen, die wir in einem intensiven Test beantworten werden.



AUSSERDEM:

Dungeon Keeper

Es werden noch Wetten bezüglich des Release-Termins angenommen: Schaff's Bullfrog bis Jahresende?

Command & Conquer 2

Nach-Test der ausgelieferten Version: Was wurde in letzter Minute geändert?

NASCAR Racing 2

Kreisverkehr der anderen Art: Was kann NASCAR Racing 2, was Grand Prix 2 nicht kann?

Das Schwarze Auge 3 - Schatten über Riva

Die schwäbische Rollenspiel-Haftung im Test: Mehr Licht oder mehr Schatten?

MOST WANTED

Die interessantesten Neuerscheinungen im November.

C&C: ALARMSTUFE ROT



Wenn ab Mitte November die blutroten Verpackungen in den Läden auftauchen, sollten bei C&C-Fans die Alarmglocken schrillen - das monatelange Ausharren wird belohnt.

DISCWORLD 2



Rincewind und der Krempel des Todes: Was tun, wenn der Sensenmann der Scheibenwelt überraschend Urlaub macht?

CREATURES



Was für's Herz: Niedlicher als Lemmings, anspruchsvoller als so manches Strategiespiel, fesselnd wie SimCity 2000 - die Creatures erobern die Händler-Regale.

PRIVATEER 2: THE DARKENING



Wing Commander-Technologie und ein Origin-typisches Staraufgebot machen aus Privateer 2 ein High-End-Actionspiel mit starker Atmosphäre.

Ist die Katze gesund, ärzert sich die Mafia!



- Acht isometrische Welten
- 16 verschiedenen Locations
- Zwei-Spieler-Modus
ohne Link Kabel.
- Komplett deutsch

Firo & Klawd sind clever, bis an die Zähne bewaffnet und auf alles gefaßt. Der Orang-Utan Officer Firo (einer von New Yaks besten) und der Straßen-Kater Klawd sind gezwungen zusammenzuarbeiten, um ihre pelzigen Häuse zu retten. Klawd wurde von Firo eingelocht, als er nichtsahnend Falschgeld für die Mafia durch die Stadt schmuggelte. Läßt Firo die Fälscherwerkstatt nicht innerhalb kürzester Zeit hochgehen, landet er dort, wo Klawd herkommt: auf der Straße. Das ungleiche Duo muß nun Hinweise sammeln und dem Kreuzfeuer des Mobs ausweichen, bis der Falschgeldkönig von New Yak City erledigt ist.

Erhältlich für Sony PlayStation und auf PC-CD-ROM

BMG Interactive im Internet: <http://www.bmginteractive.de>



INTERACTIVE
STUDIOS LIMITED

Im Vertrieb von:

BMG
INTERACTIVE

**Erscheint am
28. Oktober 1996**

Dortmund, 8.22 Uhr: **Der Wechsel platzt!**

Die Features

- Hi-Color Grafik
- SUGA
- 3D-Darstellung der Spielszenen
- Gesprochene Spielkommentare
- Zeitungsmeldungen
- Optimierte benutzerfreundliche Menüführung
- Frei definierbare Hotkeys
- Stadion-Zuschaueratmosphäre
- Integrierter Editor
- Samtliche Europapokalwettbewerbe inklusive UI-Cup
- Enthält die neuen UEFA Transferbestimmungen
- Erweiterte Taktikeinstellungen
- Vereinswechsel
- Presse-Interviews
- Grafischer Stadionausbau
- Flexible Vertragsverhandlungen
- Vorbereitet für Modem-Play-Option
- Aktuelle Saisondaten 96/97



Das ist wie **live** dabei

AUSSCHNEIDEN - AUSFÜLLEN - UND IM AUSREICHEND FRANKIERTEN BRIEFUMSCHLAG - AB DIE POST

Ja, ich bestelle eine selbstlaufende Demo CD
- inkl. Bonus Audio Track
und Infomaterial -
BUNDESLIGA MANAGER 97
gegen 4,-DM in Briefmarken.

Vorname, Nachname _____

Straße _____

PLZ, Ort _____

SOFTWARE 2000
STICHWORT: BM 97- INFO
POSTFACH 110
23691 EUTIN



VOM DFB EMPFOHLEN.

chen, 10.30 Uhr: **Lothar mault!** Lautern, 17.09 Uhr: **Otto tobt!**

Bundesliga 97 manager



SOFTWARE 2000



G-NOME

ANGRIFF IST DIE BESTE VERTEIDIGUNG!

KAMPAUSSTATTUNG:

Real-Time 3D-Grafik

**Über 20
komplexe
Missionen**

**Soundtrack von
Chris Boardman**

**Netzwerk Option für
bis zu 8 Spieler**

für PC CD-ROM

Ihr HAWC-Roboter bewegt sich vorsichtig durch die Eiswüste. Plötzlich durchbricht ein Feuerhagel Ihr Schutzschild. Das Display zeigt in hektischem Rot: Eject! Jetzt gibt es nur eine Chance: Aussteigen und einen feindlichen HAWC

besetzen. Haben Sie eine Chance?

7th LEVEL

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

<http://www.bomico.com>